ది గ్రామర్ ఆఫ్ రమ్మీ ప్లేయింగ్

పేకాట

మహమ్మద్ మహబూబ్ అలి

పేకాట

(ది గ్రామర్ ఆఫ్ రమ్మీ ప్లేయింగ్)

కమ్యూనిస్టు ఉద్యమ నిర్మాత
కా॥ మేర సుందరయ్య
విజ్ఞాన భవనానికి
సమర్పణ

మహమ్మద్ మహబూబ్ ఆలీ

డీలక్సు పబ్లికేషన్సు
ఏలూరు రోడ్ - విజయవాడ-2

పేకాట

(ఆంధ్రజ్యోతి సచిత్ర వారపత్రిక సౌజన్యంతో)

రచన :

మహమ్మద్ మహబూబ్ అలీ

మొదటి ముద్రణ :

డిసెంబరు 1986

ముద్రణ :

నాగార్జున ప్రింటర్స్

విజయవాడ-2

ముఖ చిత్రం :

చంద్ర

ప్రచురణ :

డీలక్స్ పబ్లికేషన్స్

విజయవాడ-2

వెల : రూ. 25-00

Acc. No. 31244

C 13891

నా భార్య

ఆరిఫా బేగంకూ

నా స్నేహితురాలు

కనకదుర్గాంబకూ

ప్రేమతో........

—మహమ్మద్ మహబూబ్ అలీ

ఈ పుస్తకానికి ఇంగ్లీషు మూలం

(టైటిల్ : The Grammar of Rummy playing Rs 35/-)

కావలసిన వారు ఈ అడ్రసుకు వ్రాయండి.

RARE BOOK CENTRE,
· Kacheri Road,
Tekkali-532201

ఇది వరస...

ప్రేరేపణ	9
మీరు పేకాట ఆడతారా?	10
పేకాట ఆడవచ్చా?	14
అసలు జూదం సమర్థనీయమేనా?	18
ఆయురారోగ్యాలపైన పేకాట ప్రభావం	27
పేకముక్కలూ-రమ్మీ ఆట రకాలూ	32
పేకాటకు వర్తించే కొన్ని పదాలు	38
పూల్ గేం-నేర్పుగా ఆడే విధానం	42
స్టైక్ గేం ఆడే ముందు జాగ్రత్తలు	52
స్టైక్ గేం—నేర్పుగా ఆడే విధానం	66
పేకాటలో జరిగే మోసాలు	178
హస్తలాఘవంతో మాయగాళ్ళు టోపీ వేసే విధానాలు	204
గెలుపూ-ఓటమీ-ఇవెలా కలుగుతాయి?	272
రమ్మీ రూల్సు	282

ప్రేరేపణ

నేను అనకాపల్లిలో ఉండగా అప్పట్లో మోసాలకూ, మాయ జూదానికే నిలయమైన ఒకానొకచోట రెగ్యులర్‌గా పేకాట ఆడ్డం జరిగింది. వాళ్ళ పద్ధతులు బాగా ఎరిగిన నేను అక్కడి తిపిరీ గాళ్ళకు కంటకంగా తయారయ్యాను.

పేకని ధోకాలేకుండా కోసే నా విధానాలూ, పరిశీలనగా అంతా కనిపెట్టే నా కన్నులూ, నా అభ్యంతరాలూ వాళ్ళ మాయల్ని కట్టిపెట్టగలవని ఆశించాను. అయితే వాళ్ళు సామాన్యులైన మోసగాళ్ళు కారు. కేవలం జీవనోపాధి కోసం పేకాట్లో ఇతరుల కన్నుగప్పి మాయచెయ్యడం పైన ఆధారపడిన దగాకోర్లు వాళ్ళు. తమకు కంటకమైన వ్యక్తిని వాళ్ళు విరోధిగా పరిగణించడం సహజమే. అదే జరిగింది.

నన్ను పలువిధాలుగా వేధించడం మొదలెట్టారు. నేనే "ఏదో" చేస్తున్నానంటూ దుష్ప్రచారం చేశారు. నా గుండెలో రగిలిన మంటల్ని వెల్లడికానియ్యక వాళ్ళ వేధింపుని పట్టించుకోనట్టు అగుపించడానికి ఎంతో మనో నిబ్బరం అవసరమైంది.

ఆ అనుభవం పొందాక అలాంటి వాళ్ళు అక్రమార్జన కోసం ఆటలో అతి లాఘవంగానూ, గోప్యంగానూ ఏమేమి చేసేదీ, ఎలా చేసేదీ దేశంలో పేకాట ఆడే ప్రతివ్యక్తికీ వివరంగా వెల్లడి చేస్తానని శపథం పట్టాను. మాయజూదాల గురించిన పరిజ్ఞానం ఆటగాళ్ళందరికీ కలుగజేసి తద్వారా ధర్మ జూదానికి దేశమంతటా పీటకల్పిద్దామని కంకణం కట్టాను.

దానికి ఫలితమే నేను వ్రాసిన "దిగ్రామర్ ఆఫ్ రమ్మీప్లేయింగ్" అనే 321 పేజీల ఇంగ్లీషు పుస్తకం. దానిని కుదించి చేసిన అనువాదమే మీరు తెరచిన ఈ పుస్తకం.

కత్తియుద్ధంచేసే యోధుడికి కవచం ఎలాంటి రక్షణ నిస్తుందో గంపెడాశతో సీరియస్ పేకాట ఆడే వ్యక్తికి ఈ పుస్తకం అందించే విషయ పరిజ్ఞానం అలాంటి రక్షణనే తప్పకుండా ఇస్తుంది.

—రచయిత

మీరు పేకాట ఆడతారా?

ప్రపంచంలో ఎందరో పేకాట ఆడే వారున్నారు. కొందరు పేకాటని సరదా కోసం ఆడతారు. కొందరు డబ్బు పెట్టి ఆడతారు. అయితే చాలా మందికి పేకాట గురించిన శాస్త్ర పరిజ్ఞానం తక్కువేనని ఘంటాపథంగా చెప్పవచ్చును. ఈ పుస్తక పఠనం ఆ పరిజ్ఞానాన్ని కలుగజేస్తుంది.

వ్వాట్? పేకాట గురించి చదివి తెలుసుకోవడం ఏమిటని కొట్టిపార వేయవద్దు. కొంచెం ఓపిగ్గా ఈ పుస్తకాన్ని చదవండి. మీలో ఆసక్తి విషయ పరిజ్ఞానం తప్పక కలుగుతాయి. పేకాట గురించి ఎంత కథ? ఎంత తమాషా! ఎంత మజా! అన్నీ సమపాళ్ళలో ఈ పుస్తకంలోని వివరణ మీకు అందజేస్తుంది.

అయితే పేకాట గురించి ఒక పుస్తకాన్ని కూడా చదవాలా అని ప్రశ్నించేవారికి నాదొక చిన్న ప్రశ్న:

సెక్స్ గురించి పుస్తకం చదవడం అవసరమా? సెక్స్‌లో పాల్గొనడం ఎవరికి చేతకాదు? చదువురాని వాళ్ళందరు సంసార జీవితాలు గడపడం లేదు? ఏ పుస్తకాలూ లేని ప్రాచీన కాలంలో శృంగారం జరగ లేదా?

ఇదంతా నిజమే కావచ్చును. అయితే ఎందరో అనుభవజ్ఞులూ శాస్త్రవేత్తలూ కనుగొన్న విషయాల్ని లోకానికి తెలియజేస్తూ వ్రాసిన పుస్తకాలు చదివిన వాళ్ళ లైంగిక అవగాహనే వేరు.

పేకాటతో వచ్చిన పెద్ద చిక్కేమిటంటే—అది అతి సులువైన ఆట అనిపిస్తుంది. దాంతో ఏ కొద్దిసార్లో ఆడిన వాళ్ళందరికీ ఆట తెలిసిపోయిం

దన్న భ్రమని కలుగజేసి వాళ్ళని పేకాట బోల్తా కొట్టిస్తుంది. మలుపనిపించే ఈ పేకాటని ఆడి డబ్బు గెలవాలనే ఆశ ఎన్నో కుటుంబాల్ని కూల్చింది.

ప్రస్తుతం మీకు పేకాట ఎంత క్షుణ్ణంగా తెలుసునో ఆటలో మీరెంత ఆరితేరిన వారో చిన్నగా పరీక్షించి చూద్దాం. ఈ క్రింది మూడు పేరాలూ మిమ్మల్ని విమర్శించేందుకు ఉద్దేశించి వ్రాసినవికావు. పేకాట పైన కనిపించే రంగుకీ దాని లోపలి రుచికీ ఉన్న విపరీతమైన తేడాని చూచాయగా తెలియ చేయడానికే ఈ సంక్షిప్త వివరణ.

బ్రతుకులేని ఆట ఆడుతూన్నప్పుడు దస్తా నుంచి లైఫు కార్డు చేతికి రాగానే, "హమ్మయ్య! లైఫొచ్చింది! ఇక ఆట ఎవరో ఒకరు చూపించం డోయ్!" అంటూ ఛలోక్తి విసురుతారా? లేక లెంపలు వేసుకొని, "బుద్ధొచ్చింది! ఇక నుంచి ఇలాంటి ఆటలు ఛస్తే ఆడను!" అంటూ తమాషాగా మాటాడతారా? ఇవన్నీ అటుంచి మీ ముఖ కవళికల్లో వెంట్రుక వాసి మార్పుని కనపర్చినా పేకాట గురించి మీరింకా గుణింతాలు నేర్చుకుంటున్న దశలోనే ఉన్నారని అర్థం.

మీరు ఓడితే డబ్బు చెల్లించాల్సిన పేకాట్లో డీలరు కలిపిన పేకని కొయ్యమని మీకు అందిస్తే మీరెలా కోస్తారు? దస్తా పైనుంచి సుమారుగా సగభాగం తీసి ప్రక్కన పెడతారా? అయితే కలుపు, కోత, పంపకాల గురించి మీరు తెలుసుకోవలసింది చాలానే ఉందని అర్థం.

మీరు జాక్ పాట్ ఆట పంచి దస్తాని బల్లమీద పెట్టగానే మరో ఆటగాడు చటుక్కున దస్తాని చేత్తో తీసుకొని మరో దిశగా పర్చితే మీకు ఏమనిపిస్తుంది? ఏమీ అనిపించకపోవడం మాటఅటుంచి అతిఘోరమైన దగా జరిగిపోయి ఉండొచ్చని మీకు అనుమాన మొచ్చి మీ భావాల్ని ఎంత మాత్రమూ పైకి వెల్లడి కానివ్వక మళ్ళీసారి అదే జరిగితే అది చేసినవాణ్ణి "రెడ్ హాండెడ్"గా పట్టుకోవాలనే కృత నిశ్చయానికి మీరు రాని నైజంగం

వారయితే మీరు కష్టించి గడించే డబ్బుతో దయచేసి సీరియస్ పేకాట ఆడొద్దు.

కారమ్స్‌లాగే పేకాటకూడా చాలా సింపుల్ అనిపించే ఆట, కారమ్స్ ఎవరైనా ఆడొచ్చును. స్ట్రయికర్ని వ్రేలితో కొట్టి పిక్క వైపుకి ఎవరైనా తోయగలరు. పిక్క పడుతుందా లేదా అనేది వేరే విషయం. ఏమీ చాత కాని వాడు కూడా గజ ఆటగాడితో కారమ్స్ ఆడవచ్చును. అయితే గెలిచేది ఆటలో ఆరితేరిన గజ ఆటగాడే.

పేకాట కూడా అలాంటిదే. ఆట సులువనిపిస్తుంది. ముక్క కలిస్తే ఎవరైనా గెలుస్తారనేది అందరికీ తెలిసినదే. కాని ముక్క రోజూ కలవదు. సులువనిపించే పేకాట్లో ఉన్న లోతుపాతులు అన్నీ ఇన్నీ కావు. వాటిని క్షుణ్ణంగా అర్ధం చేసుకొని ప్రజ్ఞతో ఆడగలిగిన వాడే మొత్తానికి లాభంలో ఉంటాడు.

ఆటని దశాబ్దాల తరబడి స్టడీచేసి నేర్పుగా గెలుపొందడం కోసం ఆడే విధానాన్ని గురించి నేను అర్ధం చేసుకున్న విషయ సంపదని మీ ముందుంచుతున్నాను. ఆటలోజరిగే రకరకాల మోసాలూ, హస్త లాఘవంతో మాయ జూదం అది డబ్బు గడించడం ఎలాగో తెలిసిన నేను ఆ విద్యని నా స్వలాభం కోసం అక్రమంగా ఉపయోగించక తోటి ఆటగాళ్ళకు ప్రయోజనం చేకూర్చే నిమిత్తం వాటినెలా పసికట్టి అరికట్టాలనేది తెలియ జేసే దృక్పథంతో వివరంగా వ్రాశాను.

ఈ పుస్తకం చదవక ముందు మీరాడిన ఆట వట్టి చేతుల్తో తరచూ పొరుగూరికి వెన్నెల్లో చేస్తూండిన ప్రయాణం లాంటిది. వెన్నెల్లో దారి బాగానే కనిపిస్తుంది. అయితే సూక్ష్మంగా గమనింపుకు రాక అప్పుడప్పుడూ కాలికి ఏరాయి తగుల్తూండటమో, సరిగ్గా అనక ఏ బురదలోనో ముల్లుమీదో

కాలుపడటమో జరిగి వుంటాయి. అడపా దడపా ఏ పురుగో, పుట్రో కాటెయ్యగా బాధపడి వుంటారు.

అయితే ఈ పుస్తకం చదివాక మీరాడబోయే ఆట ఆ ప్రయాణాల్నే ఒక చేత్తో శక్తివంతమైన బ్యాటరి లైటునీ మరొక చేత్తో కర్రనీ పట్టుకొని చెయ్యడం లాంటిది. మీ దారి మీకు స్పష్టంగా కనిపిస్తుంది. అంటే ఆట మీకు బాగా తెలిసి వుంటుంది. మీ దారిన మీరు పోతూ వుంటే ఏ పామో మీకు హాని తలపెట్టి వస్తే దాని నెత్తిమీద కర్రతో ఒక దెబ్బ వేసే సానుకూలం ఉంటుంది. అంటే మాయ జూదగాళ్ళ ఆట కట్టించ గలుగుతారు.

లోతు పాతులన్నీ అర్ధమయ్యాక ఒకవేళ మీరు పేకాట ఆడటమే మానుకుంటే అది మీ ఘన విజయం. ఒకవేళ మానకుంటే ఆట గురించి మీ అవగాహన పెరిగి మీరు ద్విగుణీకృతమైన ఆత్మ విశ్వాసంతో ఆడేలా చెయ్యగలిగితే పేకాటపై నేను వ్రాసిన ఇంగ్లీషు పుస్తకం, ఈ అనువాదం వృధా పోలేదని ఆనందిస్తాను.

— రచయిత

పేకాట ఆడవచ్చా?

భారత రాజ్యాంగం జూదం అనే అంశం గురించి శాసనాలు చేసే అధికారాన్ని రాష్ట్ర ప్రభుత్వాలకు ఇచ్చింది. ఫలితంగా రాష్ట్ర ప్రభుత్వాలు ఈ అంశానికి వర్తించే వేరువేరు చట్టాలు చేశాయి. వీటిని గేమింగ్ యాక్ట్స్ లేక గాంబ్లింగ్ యాక్ట్స్ అంటారు. వీటన్నిటిలోనూ ఇంచు మించుగా ఒకే రీతి నిబంధనలు పొందు పరచబడ్డాయి.

వీటి సారాంశాన్ని సంక్షిప్తంగా చెప్పాలంటే జూదం ఆడటం నేరం. కనుక శిక్షార్హం. అంతేకాదు. జూదం సాగుతున్నచోట ఊరికే కూచున్నా నేరమే. అలాంటి ప్రదేశాన్ని పైన చెప్పిన చట్టాలు "కామన్ గేమింగ్ హౌస్" అని నామకరణం చేశాయి.

అయితే ఈచట్టాల్లో ఒక మినహాయింపు ఉంది. ఏమంటే నేర్పరితనంపైనే ఆధారపడే ఆటల్ని డబ్బుతో ఆడినా కూడా ఆ ఆటలకు ఈ చట్టాలు వర్తించవు. అలాంటి ఆటల్ని ఎక్కడైనా ఆడొచ్చును. ఎంత డబ్బుతో ఆడవచ్చనే పరిమితి కూడా లేదు.

మనం ఆడే పేకాటని ఇంగ్లీషులో "రమ్మీ" అంటారు. అంటే పేకాట పూర్తిగా నైపుణ్యంమీదనే ఆధారపడిన ఆటైతే డబ్బుతో ఎక్కడైనా ఆడొచ్చని అర్థం.

అయితే రమ్మీ నైపుణ్యంపై ఆధారపడే ఆటా లేక దైవాధీనం (లక్) పై ఆధారపడే ఆటా అనేది గతంలో నిర్ధారణకాలేదు. పోలీసుల దాడులు జరిగి కోర్టుల్లో కేసులు పడినాయి. క్రింది కోర్టులు రమ్మీ దైవాధీనంపై ఆధారపడిన ఆటే అన్నాయి. ఆంధ్రప్రదేశ్ హైకోర్టు మరో

కేసులో రమ్మీ ఆట నైపుణ్యం, దైవాధీనం అనే రెండు అంగాలపైనా ఆధారపడ్డ ఆట అని తీర్పు ఇచ్చింది.

కాగా రమ్మీ ఆట జూదం (Gambling) కాదనీ, అది ప్రధానంగానూ, అధికంగానూ నైపుణ్యం మీదనే ఆధారపడే ఆట (''mainly and preponderantly a game of skill'') అని జస్టిస్ హిదాయతుల్లా, జస్టిస్ వి. ఎ. వైద్యలింగం అనే న్యాయమూర్తులు గల సుప్రీంకోర్టు బెంచ్ ఒక కేసులో చారిత్రాత్మకమైన తీర్పు ఇచ్చింది. ఈ తీర్పులో పేకాట ప్రియులకు ఆసక్తికరమైన విషయాలెన్నో ఉన్నాయి.

కేసు ఇది: Criminal Appeal No. 40 of 1965 D/22/23-11-67 ... The state of Andhra Pradesh. Appellant versus K Satyanarayana and others, Respondents ... AIR 1968 Supreme Court 825 V-55C 167 from Andhra Pradesh

సుప్రీంకోర్టువారి తీర్పు ప్రకారం పేకాట (రమ్మీ) జూదం కాదనీ నేర్పుపైనే ఆధారపడిన ఆట అనీ నిర్ధారణ అయింది.

గేమింగ్ చట్టాల్ని పై తీర్పును దృష్టిలో ఉంచుకొని చదివితే పేకాటకు సంబంధించిన లీగల్ పరిస్థితి స్పష్టమవుతుంది.

పరిస్థితి ఇది :

డబ్బుతో పేకాటని ఎక్కడైనా ఆడుకోవచ్చును. అయితే ఆ ఆటని ఆడించి ఆటకింత అని వసూలుచేసి ఎవరైనా లాభం పొందితే జరిగిన ఆట జూదం (gambling) అవుతుంది. ఆ ఆట జరుగుతున్న ప్రదేశం కామన్ గేమింగ్ హౌస్ అవుతుంది. అక్కడున్న వాళ్ళందరూ నేరస్థులే.

ఆటకింత అని వసూలుచేసి ఎవరైనా ప్రయోజనాల్ని పొందక

పోయినా పేకాట సాగుతూన్నచోట మరో ఆట డబ్బుతో ఆడుతూంటే ఆ ఆట జూదం గనుక ఆ మొత్తం ప్రదేశం కామన్ గేమింగ్ హౌస్‌గా పరిగణించబడుతుంది. అందుచేత అక్కడ ఉన్న వాళ్ళందరూ నేరస్థులవుతారు.

ఒకానొకచోట కొందరు పేకాట ఆడుతున్నారనుకుందాం. వాళ్ళు సరదాకి ఊరికే ఆడుతూండవచ్చును. లేదా ఆటకింత అని ఎవరూ వసూలు చెయ్యకుండా డబ్బుతో ఆడుతూండవచ్చును. అది జూదంకాదు. కనుక నేరంకాదు. కాని ఆ ప్రక్కనే మరికొందరు లక్‌పైన ఆధారపడే ఏ మూడు ముక్కలాటో, లేక కోతముక్కో లేక అలాంటి మరో ఆటో డబ్బుతో ఆడుతూంటే అది జూదం గనుక ఆ మొత్తం ప్రదేశం కామన్ గేమింగ్ హౌస్ అవుతుంది. అక్కడ సరదాకి పేకాట ఆడుతూన్న వాళ్ళు కూడా నేరస్థులవుతారు.

సుప్రీంకోర్టువారి తీర్పు ప్రకారం క్లబ్‌లు పేక దస్తాలు వగైరా సామాగ్రి సభ్యులకు అదనపు ఛార్జికి సప్లయ్ చెయ్యడం నేరం కాదు. దానివల్ల క్లబ్బు లాభాన్ని గడిస్తున్నట్టు లెక్కకాదు. సభ్యులకు సర్వీసు చెయ్యడానికి క్లబ్బుకు ఖర్చులవుతాయి గనుక. అయితే ఆటకింత అని క్లబ్బు వసూలుచేస్తే తప్పు కావచ్చును. క్లబ్బులో ఆడేవాళ్ళనుంచి నామమాత్రంగా సిట్టింగుఛార్జి వసూలుచేస్తే క్లబ్బు ప్రయోజనాన్ని పొందినట్టు లెక్కకాదు. నియమితకాలాన్ని దాటి రాత్రి క్లబ్బుల్లో రమ్మీ ఆడవచ్చును. దానినిమిత్తం క్లబ్బు సభ్యులనుంచి లేట్ ఫీ వసూలు చేసినా తప్పులేదు.

ఒక్కముక్కలో చెప్పాలంటే ఆటకింత అని ఎవరూ వసూలుచేసి లాభాన్ని పొందకుంటానూ, చుట్టుప్రక్కల జూదం అనబడే ఆటలు డబ్బుతో ఆడటం సాగనిచోటా పేకాట (రమ్మీ) డబ్బుతో నిర్భయంగా ఆడొచ్చును.

అయితే పోలీసులకు దాడిచేసే అధికారం ఉంది. ఒకానొక ప్రదేశాన జూదం (గాంబ్లింగ్) సాగుతున్నదని నమ్మశక్యమైన సమాచారం అందితే సబ్ఇన్‌స్పెక్టర్ హోదాగల పోలీసు అధికారి సెర్చ్ వారంట్ తోనూ డి.ఎస్.పి. హోదాగాని అంతకు అధిక హోదాగాని గల అధికారి వారంట్ లేకుండానూ ఆ ప్రదేశాన్ని దాడి చేయవచ్చును. ఆ దాడి ఉద్దేశం రెండు విషయాల్ని చెక్ చేసేందుకే. ఒకటి! రమ్మీ ఆడిస్తూ ఆటకింత అని వసూలుచేసి ఎవరైనా ప్రయోజనాన్ని పొందుతున్నారా అనేది. రెండు: మొదటిరకం నేరం జరగని పక్షంలో ఆ పరిసరాల్లో వేరే విధంగా జూదం సాగుతున్నదా అనేది. అవి రెండూ జరగనిచోట పేకాట ఆడితే అది నేరం కాదు.

ఈ రచనలో "జూదం" అనే పదాన్ని 'డబ్బుతో రమ్మీ ఆడటం' అనే పదాల్ని సంక్షిప్తంగా వ్రాయడంకోసం వాడినది మాత్రమే. పైన వివరించినట్టు రమ్మీ ఆట జూదంకాదు. అయితే డబ్బు గెలవడమూ ఓడటమూ అనేవి సంభవిస్తుంటాయన్న పరిమిత అర్థాన్ని సూచించడానికి మాత్రమే జూదమనే పదాన్ని వాడటం జరిగింది.

\- రచయిత

1. అసలు జూదం సమర్థనీయమేనా?

కానేకాదు. ఎందుకంటే పేకాట్లో నష్టపోయి తట్టుకోగల వ్యక్తికి పేకాటవల్ల రాగల అదనపు ఆదాయం అనవసరం. అతను పేకాట ఆడే పనేలేదు. కాగా తన డబ్బు తనకే అత్యవసరమైన వ్యక్తి పేకాటలోకి పోవడం అవివేకం. ఉన్న డబ్బే పోయే ప్రమాదముంది గనుక!

నిజానికి జూదమార్గంలోని లక్ష్యం కూడా మెచ్చుకోదగినది కాదు. "ఎవరైతే పరుల సొమ్మును గెలవాలని కోరుకుంటారో వాళ్ళు తమసొమ్మునే పోగొట్టుకోవడానికి అర్హులు" అంటాడు రిచర్డ్సన్.

అసలు పందెం కాయడమే తెలివితక్కువపని అయితే కాసి గెలిచినపుడు మాత్రం మనం భలే మంచిపని చేశామనిపిస్తుంది. జూదంలో సొమ్మెందుకు పోతుందో తెలుసా? ఏవో కొన్నిసార్లు వస్తూంటుంది గాబట్టి

పూర్తిగా దైవాధీనం (chance) పైన ఆధారపడే ఆటల్నీ జూదాల్నీ అంటే కోడిపందాలూ, పాచికలాటా, మూడుముక్కలాటా, కోతముక్కా వగైరాల్ని నాగరికులు సర్వత్రా వ్యతిరేకిస్తారు. హేయంగా చూస్తారు.

అయితే రమ్మీ ఆటమాత్రం అంత పచ్చిజూదం కాదు. ఎందుకంటే రమ్మీ ఆట పూర్తిగా (chance)పైన ఆధారపడిన ఆట కాదు. ఆటలో తెలివితేటలూ నేర్పూ కూడా అవసరం. అందుకే "డబ్బుతో పందెం కాయడం" అనే పదాల భావానికీ "డబ్బుతో రమ్మీ ఆడటం" అనే పదాల భావానికీ చాలా తేడా ఉంది. డబ్బుతో రమ్మీ ఆడటం చట్టవిరుద్ధం కాదు. పేకాట ఆడేవాళ్ళందరి ఉద్దేశమూ పరుల డబ్బుని లాక్కోవడం కాదు.

చాలాతక్కువ స్టేకుతో కాలక్షేపానికి ఆడేవాళ్ళెందరో ఉన్నారు. డబ్బుతో ప్రమేయం లేకుండా సరదాగా పిల్లలు కూడా పేకాట ఆడుతూంటారు. అయితే రెగ్యులర్‌గా ఆడేవాళ్ళకు గెలవాలనే కోరిక అటుంచి ఆటలాడి వినోదం పొందుదామనే మానవసహజ తృష్ణకూడా ఉంటుంది. దాన్ని play instinct అంటారు.

తరచూ మనం ఓడినవాళ్ళ ఛలోక్తులు వింటూంటాం. ఆడి ఓడి ఒకరంటారు, "అబ్బే! నేను ఓడలేదు! నా డబ్బుని బ్యాంకులో వేశానంతే, ఈసారి గెలిచి నా డబ్బుని వాపసు తీసుకుంటాను." ఆటలో ధారాళంగా నష్టపోతూకూడా ఓ జూదరి అంటాడు, "మరేంలేదు! కోళ్ళకి మేత పెడుతున్నానంతే. అవి బాగా బలిశాక చంపుకు తింటాను!"

ఇంకోగమ్మత్తేమిటంటే గెలిచినవాడు మళ్ళీ ఉత్సాహంగా వస్తాడు. ఈసారి ఓడి విక్కముఖంతో ఖాళీజేబుల్తో ఇంటికెళ్తాడు. పాపం! జూదగాళ్ళు! పేకాటచుట్టూ పరివర్తిస్తూంటారు. చివరికి అందరికీ నష్టమే సాధారణంగా కలుగుతూంటుంది.

జూదగాళ్ళు పేకాట చుట్టూరా ఎందుకలా పరివర్తిస్తూంటారు? పేకాట వాళ్ళనెందుకంతగా ఆకర్షిస్తుంది?

మనస్తత్వ శాస్త్రవేత్త లేమంటారంటే ప్రతివ్యక్తి మానసికంగా కొంత ప్రేరణా ఉత్తేజమూ పొందాలని ఆశిస్తాడు. డల్‌గా సాగిపోయే దైనందిన జీవితం ఆశించినంతగా ఉత్తేజాన్ని కలుగజేయలేదు. అందుచేత మనిషి కొత్తదనాన్నీ, మార్పునీ, థ్రిల్‌నీ కోరతాడు. ఒకవిధంగా థ్రిల్‌ని మానసిక పరాకాష్ఠ అనవచ్చునేమో! అయితే మనలో థ్రిల్‌ని కోరే కొందరం వివేచన లేకుండా దాన్ని పొందడం కోసం పేకాటకు కూచుంటూంటాం.

మరోవిధంగా చెప్పాలంటే, బహుశా, ఇదంతా జరిగేది మనమందరమూ జీవితంలో ఏదో ఒకరకంగా ఓడినవాళ్ళం కావడంవల్ల అయిఉండొచ్చును. మనలో ధనికులూ, మధ్యతరగతివాళ్ళూ, పేదవాళ్ళూ ఉన్నప్పటికీ బహుశా మనమందరమూ జీవితం విషాదకరమనే అనుకుంటాం. మనం జీవిస్తూంటాం కాని జీవితంలో గెలుస్తున్నామో ఓడుతున్నామో మనకు తెలిసిరాదు. ఆ విషయంలో మనం స్కోర్లూ లెక్కలూ వేసుకోం. బహుశా జీవితంలో మన స్కోరెంతో తెలుసుకోవడానికి మనమే జంకుతాం గాబోలు.

మనమందరమూ చూచాయగా జీవితం మనం ఆశించినంత తృప్తి నివ్వడం లేదని ఫీలవుతాం. మన వివాహం ఆశించినంత సంతోషకరంగా ఉండిఉండక పోవచ్చును: మన సంతానం మనం అనుకున్నంతగా వృద్ధిలోనికి రాలేకపోయి ఉండొచ్చును. మన దైనందిన జీవితం మార్పులేక, చలనంలేక చికాకు పుట్టిస్తూ ఉండిఉండవచ్చును. మనం ఎంతగానో ఇష్టపడే వ్యక్తి మనకు జీవిత భాగస్వామిగా లభించిఉండక పోవచ్చును. మనలో కొందరినో అందరినో ఒంటరితనమూ విచారమూ ఆవరించి ఉండవచ్చును.

అయితే ఓడినవాళ్ళం కాబట్టి మనం స్వాభావికంగా గెలుపుకోసం లేదా గెలిచామనే ఒక భావం కోసం ప్రాకులాడుతాం.

కాబట్టి సినిమా కెళ్ళినపుడు అందులోని హీరో ఒక రౌడీమూకని ఒంటరిగా చితగ్గొట్టడం చూచి మనం తృప్తి పడతాం. ఇంటికెళుతూ ఆ గెలుపు మనదే అన్నంతగా అనూహ్యమైన ఉల్లాసంతో ఉప్పొంగిపోతాం. వెండితెరపై ఒక అందమైన ప్రేమికుల జంట ఒకరినొకరు తరుముతూ క్రీడలాడుతూంటే చూచి మనం సంతోషపడతాం. ఆ హీరో మనమే అని భావించుకొని ఊహాలోకాల్లో విహరిస్తాం. మనం కూడా రొమాన్సులో గెలిచామని ఫీలవుతాం.

పేకాటలో గెలిచినప్పుడు, బహుశా, ఆ గెలుపు పుణ్యమా అంటూ మనం మానసికంగా అనుభవించే అలజడీ అశాంతులనుంచి తాత్కాలికంగా విముక్తు లవుతూంటాం. మనం నష్టపోయినప్పుడు జీవితంలో మన కెదు రయ్యే అన్నిరకాల ఆశాభంగాలతో ఎలా రాజీ పడుతూంటామో అలాగే సరిపెట్టుకోంటూంటాం.

తమ పేకాట వ్యాపకాన్ని హీనంగా చూడాల్సిన పనేమీ లేదంటూంటారు కొందరు జూదగాళ్ళు. జీవితమే ఒక పెద్ద జూదం కాదా అంటారు వాళ్ళు. బహుశా అది నిజమేనేమో! ప్రతి వ్యక్తీ జీవితంలో ప్రతి దశలోనూ జూదమాడక తప్పదు.

వివాహం ఒక పెద్ద జూదమనేది అందరికీ తెలిసినదే. ఒక జంట ఆడిన వివాహం జయప్రదం కావచ్చును. లేదా కాకపోవచ్చును, ఒక విమానంలోనో, రైలులోనో, బస్సులోనో మనం ప్రయాణం చేయబూనామంటే మన ప్రాణాలతో జూదమాడినట్టే లెక్క. ఇలా ఎన్నో ఉదాహరణలివ్వొచ్చును.

మన జీవితాల్లో రిస్కు అనివార్యమనేదని నిజమే అయినంత మాత్రాన అదే పనిగా పేకాటలాటి ప్రతి సిట్టింగులోనూ నష్టపోగల రిస్కుని మనంతట మనమే నెత్తిన తెచ్చిపెట్టుకోవడం ఎంత మాత్రమూ సమంజసం కాదు.

సాధారణంగా చాలామంది జూదరుల విషయంలో నేస్తాల ద్వారానో పెద్దలు ఆడటం చూసో పేకాట నేర్చుకోవటం జరుగుతుంది. నలుగురూ కలసినప్పుడు సరదాగా కాలక్షేపానికంటూ తక్కువ [illegible] ఆడ్డం మొదలెడతారు మొదట్లో, స్టైయిలుగా వుంటుందనుకొని సిగరెట్లు కాల్చడం ఎలా మొదలెడతారో జూదరులు పేకాట కూడా మొదట్లో తక్కువ స్థాయిల్లో మొదలెడతారు. కొత్తగా ఆట నేర్చుకున్నవాళ్ళు అనుకుంటారు, ఎందుకాడకూడదు? కొద్దో గొప్పో డబ్బులు పోతే కొంపలేం మునిగిపోతాయి? పైగా

నేను మాత్రం ఎందుకు గెలవలేను?" అలా అనుకుని ఆడతారు. అది చేప గేలానికి చిక్కుకున్నట్టు చిక్కుకుంటారు. కొన్ని కొన్ని పనులెలాంటివంటే ఒకటో రెండో పార్లు చేసి ఊరుకోలేం. పేకాట కూడా అలాంటిదే. చలి మంటలా మెల్లిమెల్లిగా పేకాట అలవాటు జోరు పుంజుకుంటుంది.

నష్టపోయిన ఆటగాడు తిరిగి రాబట్టుకోవాలని ఆడతాడు. గెలిచిన వాడు ఇంకా గెలవాలని ఆడతాడు. అయితే ఏ ఒక్కడూ ప్రతిసారీ గెలవడు. ఓడిపోడు. దానితో పోయిన డబ్బును రాబట్టుకోవడం లేదా ఇంకా ఎక్కువ గెలవడం అనే ఉద్దేశాలు ఆటగాళ్ళని ఆటకు ప్రేరేపించటం జరుగుతుంది. కాలగమనంతో పాటు ఆఖరికి అందరి లక్ష్యమూ ఒకటే అవుతుంది. అదే పోయిన డబ్బుని రాబట్టుకోవడం, అలాకాలం గడుస్తున్న కొద్దీ చిన్న స్టేకులు ఆశించినంత థ్రిల్‌నిగాని పోయిన డబ్బుని రాబట్టుకునే అవకాశాన్ని గాని ఇవ్వలేకపోతాయి అలవాటు పెరుగుతున్న కొద్దీ తక్కువ డబ్బు కాసే గెలిచినప్పుడల్లా ఎక్కువ డబ్బు నష్టపోతాం అనిపిస్తుంది ఆటగాళ్ళకు.

దాంతో స్టేకులు పెంచి ఆడతారు. పోయినది గెల్చుకోవాలనే సంకల్పం తీవ్రమవుతుంది. మొదట్లో కొద్దిమంది నేస్తాలతో ఆడ్డం మొదలెట్టిన జూదరులు కొత్త కొత్త సమూహాల్లో ఆడ్డం మొదలెడతారు. మరి కొంతకాలం పోయాక క్లబ్బులకు ఇతర జూద గృహాలకూ వెళ్ళి సిరియస్ ఆట ఆడ్డం మొదలెడతారు. చివరికి ముదిరిన జూదరులవుతారు. పేకాట వ్యసనమనే ఊబిలోనికి బాగా కూరుకుపోయాక పేకల్తో ఆడ్డం మొదలెట్టిన ఆటగాళ్ళ జీవితాలతో ఇక పేకముక్కలు ఆడుకోవడం ప్రారంభిస్తాయి.

ఇంతకూ పేకాట ఆడ్డంవల్ల ప్రయోజనం పొందే దెవరు?

యదార్థం ఎంతో విస్మయాన్ని కలిగిస్తుంది. పేకాటవల్ల మేలు పొందేది ఆడేవాళ్ళు మాత్రంకాదు. వాళ్ళ డబ్బంతా ఆటకయ్యే ఖర్చులకు

సరిపోతూంటుంది. ఈ విషయాన్ని లెక్కలువేసి ఋజువు చెయ్యొచ్చును.

పేక దస్తాలకి, క్లబ్బు ఛార్జీలకి, ఆటలో మితిమీరివాడే సిగరెట్లకి, టీలకి మద్యానికి, అనవసరంగా తినే నానారకాల తినుబండారాలకి ఒక మాదిరి ప్లేకు అదే బోర్డులో కూడా రోజుకి వందరూపాయల దాకా సాదరు ఖర్చు అవుతుంది. నెలలో 20 దినాలే ఆడారనుకుంటే కేవలం ఆట సాగడానికి అయేఖర్చు రెండువేలు. ఏడాదికి ఇరవై నాలుగు వేలు. నాలుగేళ్ళు దాటితే లాభనష్టాలమాట అటుంచి ఆటగాళ్ళ ఆట ఆస్థానికి అదే కనీసపుఖర్చు లక్ష రూపాయలు దాటుతుంది.

ఈ లెక్కంతా రిజిస్టర్డు క్లబ్బుల్లో సాగే పేకాటని దృష్టిలో ఉంచుకొని వేసింది. అక్కడి ఛార్జీలు భరించదగినవుగా ఉంటాయి కనుక. జూదగాళ్ళు అదే నైటౌట్ పెట్టింగుల్నీ, రెండు మూడు గంటల కొకసారి మార్చేసే పేక దస్తాల్నీ, అన్నివిధాలుగానూ అదనంగా అయే మిగతా ఖర్చులన్నీ దృష్టిలో ఉంచుకొని అంచనావేస్తే కేవలం పేకాట సాగడానికయే ఖర్చు చాలా హెచ్చే అవుతుంది. ఇక ప్రైవేటు జూద గృహాల్లో అదే ఆటలో ఈ ఖర్చులు విపరీతంగా ఉంటాయి. జూదం ఆడించేవాళ్ళు సాధారణంగా ఆటకొక డ్రాప్ వసూలు చేస్తారు. ఏటేటా దేశమంతటా పేకాట్లో ఆటగాళ్ళు వ్యర్థంచేసే మొత్తం డబ్బు మనసుని కలవరపెట్టేంత అపరిమితం అంటే వింతేమీ కాదు.

ఈ డబ్బంతా మరెక్కడినుంచో రాదు. జూదరుల జేబుల్లోంచి బైట పడాల్సిందే. ఒకడు ఒకరోజు గెలిస్తే మరొకరోజు మరొకడు గెలుస్తాడు. అదేవాళ్ళ డబ్బు రోజురోజుకీ చేతులు మారుతూంటుందే తప్ప వాళ్ళందరి మొత్తం సొమ్ము పెరగదు. పైగా ఆటాడే ఖర్చులు పెరుగుతూన్న కొద్దీ వాళ్ళ సమిష్టి సొమ్ము తరుగుతూ పోతుంది.

పేక దస్తాలు తయారుచేసే కంపెనీలూ, క్లబ్బులూ, ప్రైవేటు

జూదగృహాలూ, వీటన్నిటిలోనూ పనిచేసేవాళ్ళూ జూదగాళ్ళ వ్యసనంవల్ల ప్రయోజనం పొందుతూంటారు. పేకాటగాళ్ళు దేశంలో లక్షలకొద్దీ జనాభాకు జీవనోపాధి కలిగించే వాళ్ళవుతున్నారని వాళ్ళకే తెలియదు. జూదగాళ్ళవల్ల పరోక్షంగా ప్రయోజనం పొందే వాళ్ళ లెక్కలేదు. ఉదాహరణకు సిగరెట్ కంపెనీలూ, లిక్కరు కంపెనీలూ, పాన్ షాపులూ, హోటలువాళ్లూ అదనపు అమ్మకాలవల్ల లాభాలు పొందుతూంటారు. ఆ మాటకొస్తే అప్పులిచ్చేవాళ్ళూ, వేశ్యాగృహాలూ కూడా పేకాటగాళ్ళవల్ల అయే అదనపు వ్యాపారంవల్ల లాభాలు పొందుతూంటారు. అదనపు వ్యాపారం ఏ ఏ విధాలుగా అవుతుందో వాటివల్ల ప్రభుత్వానికి అదనపు పన్నులు వసూలవుతాయి.

క్లబ్బుల్లో పనిచేసే ఉద్యోగులకూ చిన్న చిన్న కంటింజెంట్ పని వాళ్ళకూ ఉపాధి లభిస్తుంది. మాయజూదగాళ్ళు ఆటగాళ్ళని నైస్‌గా దోచుకుంటూంటారు. కొన్నిచోట్ల ఆ ప్రాంతపు దాదాలు రౌడీ మామూళ్ళు వసూలు చేస్తూంటారు....పోన్లెండి! వాళ్ళ సంగతి మనకెందుకు !

పేకాట వ్యసనంవల్ల బాగా దెబ్బతినేది ఆటగాళ్ళపై ఆధారపడి బ్రతికేవాళ్ళ కుటుంబ సభ్యులే! కుటుంబ సభ్యుల బాగోగులకోసం వెచ్చించవలసిన డబ్బు ఇంటి యజమానికున్న జూద వ్యసనంవల్ల ఆటలో మంచినీళ్ళప్రాయంగా దుర్వ్యయం అయిపోతూంటుంది.

పేకాట్లో గెలిచినవాడు గెలిచిన దాంట్లో కొంతమేరకు అతిదుబారాగా ఖర్చుపెట్టేస్తాడు. కాని, డబ్బుపోయి జేబులు ఖాళీ అయినప్పుడు తెలిసొస్తుంది. హటాత్తుగా ఖర్చు చెయ్యడంలో వివేకమూ పొదుపూ వచ్చేస్తాయి. పేకాట్లో డబ్బు గెలిస్తేవాలు ఆటగాళ్ళు దాన్ని దుర్వినియోగం చేస్తూంటారు. దాంతో పేకాటవల్ల ప్రయోజనం పొందేటి ఆటగాళ్ళు కాదని మరోసారి చెప్పొచ్చును. శూన్యంనుంచి మన మెవరమూ ఏ పదార్థాన్నీ తయారు

చెయ్యలేం. స్వార్థమూ, ఆశా మానవుని అన్ని చేష్టల్నీ ప్రేరేపిస్తాయి. ఎప్పుడైతే ఆశ అర్థరహిత మౌఢ్యంతో స్వార్థం మితిమీరిపోతుందో అవి ఎక్కడైతే సాఫల్యానికి అవకాశం అతిస్వల్పంగా ఉంటుందో అంతటి బహుదూరానికి తీసుకుపోతాయి. పేకాట అతి ధనార్జన చెయ్యబూనడమనేది అలాంటి ఆశే! అలాంటి స్వార్థమే! జూదగాళ్ళెందరో వచ్చారు ఎందరో నామరూపాలు సైతం లేకుండా పోయారు. చెక్కు చెదరక మిగిలినవల్లా పేకలూ క్లబ్బులూ మాత్రమే!

పేకాటాడే వ్యక్తులు అతివిలువైన కాలాన్ని వృధా చేస్తూంటారు. దానివల్ల పొదుపు లోపించడం, అప్పులపాలు కావడం, అనారోగ్యం ప్రాప్తించడం ఇవన్నీ జరుగుతూంటాయి. అరుదైన సందర్భాల్లో పేకాట నేరాలకు కూడా దారితీస్తూంటుంది.

పేకాడే వాళ్ళందరికీ దానివల్ల కలిగే కష్టనష్టాలు బాగానే తెలుసును. అయినా కూడా జూదమాడాలనే తృష్ణవల్ల ఆడుతూనే ఉంటారు. అలా ఆడుతూ వ్యక్తిగతంగా తమకు ఏ మాత్రమూ సంబంధంలేని వాళ్ళని పరోక్షంగా పోషిస్తూనే ఉంటారు. తాము కష్టించి గడించిన సంపాదనవల్ల ప్రయోజనం పొందడానికి అర్హులైన కుటుంబ సభ్యుల నోరు కొడుతూనే ఉంటారనడం రుచించని విషయమైనా అది నిజం. ఆ వ్యసనం అలాంటిది.

పేకాటకు స్వస్తి చెప్పటం ద్వారా అమూల్యమైన కాలాన్నీ, డబ్బునూ, ఆరోగ్యాన్నీ, శక్తినీ ఆదా చెయ్యగలుగుతాం. అయితే సిగరెట్ పాకెట్లమీద "ధూమపానం ఆరోగ్యానికి హానికరం" అనే హెచ్చరికని పొగత్రాగే కోట్లకొద్దీ జనం ఎలా లెక్క చెయ్యరో పేకాట ఆడవద్దనే సలహాకు కూడా అలాంటి నిరాదరణే లభిస్తుందనడంలో సందేహం లేదు.

4)

జూదమనేది మానవ జీవితంలోని ఒక విషాదకరమైన సత్యం. అది మన మెరిగిన మానవ చరిత్ర పొడుగునా సాగుతూనే వచ్చింది. ఎవరో వద్దని సలహా ఇచ్చినంత మాత్రాన దాన్ని నిర్మూలించడం సాధ్యమని నాకు బొత్తిగా నమ్మకంలేదు. పేకాట ఆడేవాళ్ళు ఆడుతూనే ఉంటారు. ఆటకు సంబంధించిన లోతుపాతులన్నీ వాళ్ళు తెలుసుకుంటే నయమని నా తలంపు. మన ఆశలు వాస్తవానికి అనుగుణంగా ఉండేలా మనమే జాగ్రత్త పడాలి. ఎందుకంటే వాస్తవం ఎన్నడూ మన ఆశలకూ కోరికలకూ అనుగుణంగా తనని తాను మలచుకోదు. పైగా మనం ఏ పనిలో ఉన్నా ఆ పనిని గురించి మన అజ్ఞానాన్ని మించి మనకు ప్రమాదం తెచ్చిపెట్టేది మరేదీ ఉండదు.

2-ఆయురారోగ్యాలపైన పేకాటప్రభావం

పేకాట అలవాటున్న వాళ్ళందరూ దానివల్ల అనారోగ్యానికిలోను కారు. పేకాడే వాళ్ళలో మంచి సత్తువా పుష్టి కలిగిన వాళ్ళు కూడా ఉన్నారు. వాళ్ళు సాయంత్రం క్లబ్బుల్లో ఏ టేబిల్ టెన్నిసో, లాన్ టెన్నిసో అది ఓ గంటో రెండు గంటలో పేకాటఆడి అంతటితో వినోద కాలక్షేపం ముగించి ఇళ్ళకు వెళ్ళిపోతూంటారు. స్త్రీలు కూడా సరదాగా పేకాట ఆడుతూంటారు.

అయితే పేకాట హద్దుమీరి ఆడటంవల్లనే చిక్కులన్నీ వచ్చి పడతాయి. "యుక్తవయస్సులో మనం మితిమీరిచేసే పనులన్నీ వృద్ధాప్యాన్ని ముందే వాడేసుకోవడం క్రిందలెక్క. వాడుకున్నదంతా వాడిన ముప్పైఏళ్ల తరువాత వడ్డీతోసహా మనమే తిరిగి చెల్లించ వలసి ఉంటుంది." అంటాడు ఛార్లెస్. సి. కోల్టన్.

కొంతమంది దినమంతా పనిచేసి సాయంత్రం దగ్గర్లో ఉన్నక్లబ్బుకెళ్ళి గంటో రెండు గంటలో పేకాడి విశ్రాంతికి ఉపక్రమించే సమయానికి ముందే ఇళ్ళకు చేరుకుంటూంటారు. కొందరు గంటలు తరబడి ఆడి ఏ అర్ధరాత్రో ఇళ్ళకి తిరిగి వెళతారు అయితే మరి కొందరు సాయంత్రం మొదలెట్టిన ఆట తెల్లవారే వరకూ ఆడి ఆ మరునటి రోజంతా నిద్రలేమి వల్ల కలిగే దుష్ఫలితాల్ని అనుభవిస్తూంటారు. ఒకవేళ గతరాత్రి జేబు ఖాళీఅయి ఉంటే ఆవ్యథ అదనం అన్నమాట.

మరోరకం జూదరులున్నారు. ఏకధాటిగా రోజులు తరబడి ఆడు

తూంటారు. బైటప్రపంచంతో ప్రమేయం లేకుండా రోజుల తరబడి ఆడేఆట వల్ల కలిగే హానిని లెక్కచేయక ఆడుతూంటారు.

పేకాట వ్యసనానికి బానిసైన జూదరి గురించి ఒక పిట్టకథ చెబుతూంటారు. ఏమంటే ఒకనాడు ఆ మహాశయుడు పేకాట్లో పూర్తిగా నిమగ్నుడై ఉండగా వాళ్ళ నాన్న చనిపోయిన కబురొచ్చిందట. ఆ విషయాన్ని పరధ్యానంగా విని అన్నాట్ట ఎలాగూ శవాన్ని కాటికి ఇటునుంచే తీసుకెళ్తారుగదా అప్పుడొచ్చేస్తానని.

దీర్ఘమైన పేకాట సిట్టింగుల్లో నిద్రలేమి, విశ్రాంతి లోపించడమే కాక నానా చెత్తా తినడం, మామూలుగానైతే మోతాదులో పొగత్రాగే వ్యక్తి మితిమీరి సిగరెట్టు కాల్చడం, తగుమాత్రం లిక్కరువాడే వ్యక్తి మితిమీరి త్రాగటం జరుగుతూంటాయి. నిద్రలేమివల్ల నరాల బలహీనత, నీరసం, గుండెదడ, రక్తపుపోటు ఇలాంటి రోగాలొస్తాయి. అంతేకాదు, నిద్రలేమి వల్ల గ్లాని కూడా కలుగుతుంది. దానివల్ల వివేకం క్షీణిస్తుంది. దాంతో గ్లాని కలిగిన వ్యక్తి తప్పుటాటలాడి తన పేకాట ఆడే లక్ష్యమే సిద్ధించే అవకాశాలు కోల్పోతాడు.

ఆటలో కలిగే టెన్షనూ ఆతురతవల్ల ఆకలి మందగిస్తుంది. ఈ శారీరక దుస్థితినే ఎనోరెగ్జియా అంటారు. పేకాట వ్యసనం వల్ల వ్యక్తిగత ప్రయోజనాలకు చెరుపుచేసే అలవాట్లు కలిగి సంఘ జీవితంతో సఖ్యంగా ఇమడలేకపోవటం జరుగుతుంది.

ఎవరైతే మానసికంగానూ శారీరకంగానూ అతిప్రయాసకూ అత్యాయాసానికీ, టెన్షనుకూ ఏళ్ళతరబడి లోనౌతారో వాళ్ళలో కొందరికి రక్తపుపోటూ లేదా జీర్ణాశయంలో వ్రణమూ లేదా మూలవ్యాధి లేదా ఉబ్బస రోగమూ లేదా చర్మవ్యాధులూ సంక్రమించే ప్రమాదం ఉంది. ఇలాంటి శారీరక దుస్థితులు అణచిపెట్టుకున్న నిరాశా నిస్పృహలూ, తప్పుచేస్తు

న్నవనే భీతి, భద్రలేమి అంటే ఇన్‌సెక్యూరిటీ వల్ల కూడా దాపురిస్తాయని వైద్య శాస్త్రం చెబుతుంది. మితిమీరి జూదమాడే వాళ్ళు ఎంతో ముఖ్యమైన సంసారిక కర్తవ్యాల్ని కూడా నెరవేర్చటాన్ని అలక్ష్యం చేస్తూంటారు.

పేకాట వ్యసనానికి బానిసైన వ్యక్తి నిశ్చింతకి తన మతమూ, పెద్దలూ, జ్ఞానులూ నిషేధించిన బాటపై పయనిస్తాడన్న మాట. ఎవ్వరైతే క్రమ వివాన జీవిత పరిధిని దాటి ప్రవర్తిస్తారో దాని వలన అనారోగ్య కరమైనవీ ఆక్షేపించదగినవీ అయిన ఇతర వ్యసనాలు సంక్రమిస్తాయి. అవి వ్యక్తికి సంతోషాన్ని నేనెమిరా ఇవ్వలేవు. ధూమపానం, త్రాగుడు, వ్యభిచారం, పరస్త్రీలోలత్వమూ మాత్రమే కాక నేరాలు చెయ్యడం కూడా ఒక వ్యక్తిని జూద వ్యసనానికి దారితీయకపో వచ్చును. కాని ఈ జూదమనేది వ్యక్తిని ఈదుర్గుణాల్లో ఒకదానికో కొన్నిటికో అన్నిటికో తీసుకుపోవ అవకాశాలు పుష్కలంగా ఉన్నాయి.

పొగత్రాగే వాళ్ళకు పేకాట ఆడేటప్పుడు సిగరెట్లు కాల్చాలనే కోరిక విపరీతంగా పెరుగుతుంది. ఆటలోని టెన్షను నుంచి తప్పించుకోవడానికి దమ్ముమీద దమ్ము లాగుతూ పాకెట్లు ఖాళీచేసిపారేస్తుంటారు. పొగాకులోని రసాయన ద్రవ్యాలు తాత్కాలికంగా వాళ్ళకు హుషారు నిస్తాయి కాని శరీరంమీద వాటిచర్య ఆరోగ్యాన్ని మంట కలుపుతూ ఆయుర్దాయాన్ని తగ్గిస్తూ పోతుంది. ధూమపానం మద్యపానం మీదా మద్యపానం ధూమ పానం మీదా వాంఛని హెచ్చిస్తాయి.

మితిమీరి త్రాగటంవల్లా సిగరెట్లు కాల్చడం వల్లా ఆరోగ్యానికి ఎలాంటి హాని జరుగుతుందనేది ఇక్కడ సంక్షిప్తంగా వివరించటం అప్రస్తుతం కాదనుకుంటాను.

మితిమీరి ధూమపానం చెయ్యడం వల్ల కొన్ని వ్యాధులు సంక్రమిస్తాయి. కొన్ని ఉన్నవి ఎక్కువౌతాయి. ఆ అలవాటు మితిమీరితే వాటినీ

ఇతర శారీరక అవయవాలకూ స్థితులకూ హాని కలుగజేస్తుంది. అవి ఇవి:-

ఎలర్జీ, మూత్రాశయము, ఉబ్బసవ్యాధి, జ్వాలావ్యధ (ang na), రక్తపుపోటు, రక్తనాళాలూ, శ్వాస, రొమ్ము పడిశెము, బెర్జర్స్ డిసీజ్, ఊపిరితిత్తులు, రక్తప్రసరణము, హృదయనాళాలూ, దగ్గు, జీర్ణమూ, ఎంఫైసిమా, కాళ్ళూ, కాలిప్రేళ్ళూ కడుపుకూల, దృష్టిలోపమూ, పెరుగుదల తలపోట్లు, వినికిడి, హృదయం, లారెంజిటిస్, పెదిమలు నోరు, పంటి చిగుర్లు, అమత్వచము (mucous memdrane), నరాలు, ముక్కు, గవదకాయ: రుచిని గ్రహించడం, వ్రణమూ, గర్భధారణమూ, జీర్ణాశయము, గొంతుక, నాలిక, క్షయ, గొంతునాళాలూ, ధూమపానం వల్ల ఉమ్మి అధికంగా ఊరుతుంది.

మద్యాన్ని విషాకోసం పుచ్చుకుంటారు. కాని అది విషా ఒక్కటే కాక ఈక్రింది దోషాల్ని కలుగజేస్తుంది.

దృష్టిలోపము, తలపోట్లు, వినికిడి లోపించడం, వెక్కిళ్ళు, లారెంజిటిస్, మగతనం నీరసించడం, ఆహారం తిన్నా పుష్టికలగక పోవడం, మానసికంగా క్షీణించడం, నరాలబలహీనత, nervous break down,, పేంక్రియాటైటిస్, చర్మపుదురద, థైరాయిడ్ గ్రంధిలో పాలు, Tox c neur t s. , వణుకు, స్పృహలేని మూర్చలో పడి పోవడం, విటమిన్లు లోపించడం, wet bra n వగైరాలు. త్రాగడం మెదడుకూ, గుండెకూ, పొట్టకూ, లివరుకూ, నోటికీ, పంటిచిగుళ్ళకూ గర్భధారణకూ హానికరం.

రెగ్యులర్ గా గంటల తరబడి పేకాట ఆడ్డం మానేసి పేకాటతో పాటు అబ్బే చెడు అలవాట్లకు లోనవకుండా రిలాక్స్ అయి మరువైన జీవితం గడపడంవల్ల ఆరోగ్యాన్ని ఆర్థికస్థిరత్వాన్నీ కాపాడుకునే వీలుంది.

ఆయుర్దాయం పెరిగే అవకాశం ఉంది. సంసారిక జీవితంలో మరింత ప్రయోజనకరంగా పాల్గొనే వీలుంటుంది.

మనం ధనార్జన కోసం ఆరోగ్యాన్ని వెచ్చిస్తాం. ఎన్నో రకాలుగా ప్రయత్నాలు చేస్తాం. ఉపాయాలు ఆలోచిస్తాం. శ్రమించి ప్రయాసపడి ఆదా చేస్తాం. చివరికి ఆర్జించిన ధనాన్ని ఆరోగ్యం కాపాడుకోడానికి వెచ్చిస్తాం," అని వ్రాశాడు పేరు తెలియని ఒక ఇంగ్లీషు కవి.

పేకాట ఆడ్డంలోని ఇతర ఉద్దేశాలు ఏమైనప్పటికీ ముఖ్యోద్దేశం ఒక్కటే. అది డబ్బు గెలవడం. నిజాయితీగా పేకాట ఆడి ఏ వ్యక్తి ధనవంతుడు కాలేదు. తమాషా ఏమిటంటే పేకాడే వ్యక్తికి ఆట మానుకోవడం వల్లనే ధనార్జన చేసే అవకాశాలు పెరుగుతాయి. మనం పోగొట్టుకోని డబ్బు పరోక్షంగా మనకు ఆదాయమే అవుతుందిగదా!

అసలు విషయం కుండబద్దలు చేసినట్టు చెప్పాలంటే నిజంగా డబ్బు సంపాదించాలనే ఉద్దేశమేఉంటే పేకాటకు పూర్తిగా స్వస్తి చెప్పి వేరేచోట వేరేవిధంగా దానికోసం కష్టించడం ఎంతో ఉత్తమం.

3. పేకముక్కలూ - రమ్మీ ఆట రకాలూ

పేకముక్కలంటే అందరికీ సరదానే. పేక ముక్కల్తో ఏదో ఒక ఆట ఆడిఉండని వారు చాలా అరుదు.

చైనాలో క్రీ. శ. 1120 వ సంవత్సరంలో ష్యూన్‌హో అనే చక్రవర్తి ఉంపుడుకత్తె కోసం పేకముక్కల్ని వచ్చాటి ~~[illegible]~~ ముక్కల్తో మొట్టమొదటిసారిగా తయారు చేశారట.

అది పేకముక్కల పుట్టుక సంగతి.

అయితే 1350 వ సంవత్సరం తరువాతనే పేకముక్కలు ప్రపంచంలో విరివిగా వాడుకలోకొచ్చాయి. మనంఆడే పేకాట ఎప్పుడు ఆరంభమైందనే విషయం రికార్డుల్లో ఎక్కడా స్పష్టంగా ఉదహరించబడలేదు. అయితే ఇది అంత ప్రాచీనమైన ఆటేమీకాదు. స్వాతంత్ర్యం వచ్చాక ఈ ఆట మనదేశంలో జనప్రియమైనదని సీనియర్ ఆటగాళ్ళు అంటూంటారు. ఈ ఆట కాలక్రమేణా మరింత జనప్రియం అవుతోంది.

మొదట్లో పేకల్తో కొన్నిరకాల ఆటల్ని ఫ్రాన్సులో 78 పేకముక్కల దస్తాల్తో ఆడేవారు, వాటిపైన బొమ్మలుండేవి. ఆపేకముక్కలు రహస్యార్థాలూ, నిగూఢ సూచనలూ ఇస్తాయని ప్రజలు నమ్మేవారు. వాటిని జోస్యం చెప్పడానికి కూడా వాడేవారు. మనదేశంలో రోడ్ల పక్కన కూచుని జోస్యం చెప్పేవాళ్ళు అలాంటి పేకల్ని వాడ్డం మనం చూస్తుంటాం. ఆ పేకల్ని టారొట్స్ (tarots) అంటారు. అవి మనం వాడే పేకలకన్నా బాగా పొడుగ్గా ఉంటాయి. ఈ టారొట్స్ పేకదస్తాల్లో మొదట్లో 22 పేకముక్కలే వుండేవి. వాటిలో 21 ముక్కలపైన 1 నుంచి 21 వరకు అంకె

ఉండేవి. అవి ప్రకృతిశక్తుల్నీ, పంచభూతాల్నీ, సద్గుణాల్నీ దుర్గుణాల్నీ సూచించేవి. ఇరవై రెండోముక్క విదూషకుడు లేక జోకర్ అన్నమాట. కాలక్రమేణా మరో 56 పేకముక్కలు టారొట్స్‌కు చేర్చబడ్డాయి.

జర్మనీలో 32 పేకలూ 36 పేకలూ ఉన్న దస్తాలు డెవలప్ అయ్యాయి. అంటే ప్రతి సూట్ (గుర్తు) లోనూ ఆసూ, 7, 8, 9, 10 కాక మరో మూడుగాని నాలుగుగాని బొమ్మలపేకముక్క ఉంటాయి. ఇటలీలోనూ స్పెయిన్‌లోనూ పేకదస్తాలో 40 పేకముక్కలుంటాయి. ప్రతి గుర్తులోనూ ఆసూ, 2, 3, 4, 5, 6, 7, J Q K ఉంటాయి.

పేకముక్కలపై నుండే నాలుగు రకాల గుర్తులూ వేరువేరు దేశాల్లో వివిధ రకాలుగా ఉండేవి. వాటి పేర్లుకూడా రకరకాలుగా ఉండేవి. ఇంగ్లీషు వాళ్ళు ఫ్రాన్సులో వాడిన గుర్తుల్ని వాడారు. అయితే పేర్లు తమకు వచ్చిన విచ్చారు. మనపేకలమీదుండే గుర్తులూ వాటిపేర్లూ ఇంగ్లీషువాళ్ళు వాడేవే.

ఫ్రాన్సులోనూ స్పెయిన్‌లోనూ పేకదస్తాల తయారీ ప్రభుత్వం తప్ప మరెవరూ చెయ్యకూడదనే నిర్బంధంఉంది. ఇంగ్లాండులో పేకలతయారీ పైన పన్ను విధించడం ప్రథమంగా 1621లో జరిగింది. 1765వ సంవత్సరం తరువాత పన్ను చెల్లించబడినట్లు స్పేడ్ ఆసుమీద ఒక స్టాంపు వెయ్యడం మొదలైంది. అందుచేత ఇంగ్లీషువాళ్ళు స్పేడ్ ఆసుపైన ప్రత్యేకమైన డిజైన్ వేస్తారు. దాని ప్రభావం వల్లనే మనదేశంలో కూడా ఆకార్డు పైని గుర్తు పెద్దదిచేసి మధ్యన ముద్రిస్తారు.

ప్రపంచమంతటా రకరకాల సైజులూ ఆకారాలూగల పేకముక్కలు వాడుకలో ఉన్నాయి. చిన్నసైజు, చాలా పెద్దసైజు పేకలూ, చతురస్రాకారపు పేకలూ, దీర్ఘచతురస్రాకారపు పేకలూ, వృత్తాకారపు పేకలూ

ఇలా రకరకాలు తయారవుతున్నాయి. Str ppers అవబడే పేకలున్నాయి. వాటి ఒక అంచు రెండవ అంచుకన్నా వెడల్పుగా ఉంటుంది. ప్రాచీన భారతదేశంలో పేక ముక్కల్ని దంతంతో తయారు చేసేవారు. వాటిపైన విష్ణుమూర్తి దశావతారాలకు ప్రత్యామ్నాయంగా పదిరకాల గుర్తులుండేవి. నేటి ఆధునిక న్యూయార్క్‌లో ప్లాస్టిక్‌తో తయారైన పేకల్ని విరివిగా వాడుకున్నారు. ప్లాస్టిక్ పేకల్ని ఎసిటేట్ సెల్యులోజ్ అనే పదార్థంతో తయారుచేస్తారు. ఎస్కిమోలు తిమింగిలపు ఎముకతో తయారైన పేకలు వాడతారు. చైనాలో పేకముక్కల్ని సన్నపాటి వెదురు చీలికల్తో తయారుచేస్తారు.

పేకలపైన ముద్రించే డిజైన్లూ బొమ్మల రకాలకు అంతే లేదు. ఎంతో ముచ్చటైన డిజైన్లు మొదలుకొని చివరికి భయాన్ని సైతం కలిగించే బొమ్మలవరకూ పేకలపైన ముద్రిస్తూంటారు. కొన్ని పేక దస్తాలున్నాయి. వాటిలోని ప్రతికార్డుపైనా అంకెలుంచే ప్రక్కనటనగ్నసుందరాంగి బొమ్మ అమోఘంగా ముద్రించి ఉంటుంది. ఒక కార్డుమీది అందగతె మరో కార్డుమీద రిపీట్ అవ్వను. వీటికన్నా పచ్చి బూతుబొమ్మలున్న పేకలు కూడా ప్రపంచంలో కొన్నిచోట్ల ఎదుకలో వున్నాయి.

పాశ్చాత్యదేశాల్లో మనం ఆడే పేకాటని పోలిన ఆటలెన్నో ఆడతారు. వాటిలో కొన్నిటి పేర్లు ఇవి రమ్మీ (మనం ఆడే ఆటకూ దీనికీ తేడాలున్నాయి), జిన్‌రమ్మీ, నాక్‌రమ్మీ, 500 రమ్మీ, మిచిగన్‌రమ్, ఓక్లాహోమా, పెర్షియన్ రమ్మీ, సాంబా, బొలీవియా, క్యూబన్ కనస్టా, ఇటాలియన్‌కనస్టా వగైరాలు. వీటిలో కొన్ని ఆటల్ని ఒకే దస్తాతో ఆడతారు. మొదటి నాలుగు ఆటలూ జోకర్లు లేకుండా ఆడతారు. అవే ఏక దస్తా ఆటలు కూడా.

మనం ఆటగాళ్ళ సంఖ్యనుబట్టి రెండు లేక మూడుదస్తాల్తో ఆడతాం.

బాగా జనప్రియమైన ఇంటర్నేషనల్ రమ్మీ అట్ట జోకర్లు కూడా ఆటలో ఉంటాయి.

ఈ ఆటలన్నిటిలోనూ వాటి వాటి రూల్సు ప్రకారం చేతిలోని ముక్కలన్నీ పండిపోయాక రమ్మీ చూపించడమనేది లక్ష్యం. థంకాలూ సీక్వెన్సులూ అంటే ఏమిటో మనందరికీ తెలుసును. వాటిని వరుసలు అందాం. థంకా ఒక రకం వరుస. సీక్వెన్సు మరోరకం వరుస.

ఈ పుస్తకం మన దేశంలో ఆడే పేకాట గురించి ప్రత్యేకంగా వ్రాసినది. దీన్ని పల్లెటూళ్ళలో సీక్వెన్సు ఆట అనీ సెట్ల ఆట అనీ కూడా అంటారు. ఈ ఆటలో రెండు రకాలున్నాయి. ఒకటి నేషనల్ రమ్మీ, రెండవది ఇంటర్నేషనల్ రమ్మీ, ఇంటర్నేషనల్ అనే పదాన్ని ఈ ఆట విదేశాల్లో ఆడతారనే అర్థాన్నివ్వడానికి వాడినదికాదు. బహుశా ఆ పదాన్ని నేషనల్ రమ్మీ అనబడే రెండవ రకానికిగల తేడాని కనబర్చే ఉద్దేశంతో వాడి ఉంటారు.

నేషనల్ రమ్మీ ఆటే రెండు రకాల్లోనూ మెరుగైనది. దీన్లో అట్ట జోకర్లు తీసేస్తారు. కట్ జోకర్ని డీలరుపై హ్యాండు కోస్తాడు. నేషనల్ రమ్మీ గడియారపు ముల్లు ప్రదక్షించే దిశగా ఆడతారు.

నేషనల్ రమ్మీలో అట్ట జోకర్లు లేకపోగా కొంతమంది ఆపోజిటు జోకర్లు ఆడతారు. అంటే జోకరు డీలరుపై హ్యాండుకోసినా అలాకోసిన ముక్కకు వ్యతిరేక రంగున్న గుర్తుగల ముక్కల్నే జోకర్లుగా గుర్తిస్తారు. నాచురల్ సీక్వెన్స్ నేషనల్ రమ్మీలో తప్పనిసరిగా ఉండనవసరం లేదు.

ఈ రూల్సన్నీ హస్తలాఘవంతో డీలరు ఆటలో మాయచేసే అవకాశాల్ని సన్నగిల్లేలా చేస్తాయి. అట్ట జోకర్లే ఆటలో లేనప్పుడు డీలరు వాటిని పంచి తనకు వేసుకునే ప్రశ్నే ఉండదు. కొందరునాచురల్ సీక్వెన్సు పంచుకోగల మాయగాళ్ళున్నారు. నేషనల్ రమ్మీలో అది కంపల్సరీ కాదు

గనుక మాయగాడు దాన్ని పంచి తనకి వేసుకున్నా ఇంటర్నేషనల్ ఆటలో దాని వల్ల కలిగేటంతటి ప్రయోజనాన్ని నేషనల్ ఆటలో పొందలేడు. పైగా జోకర్లు తక్కువ కావడం వల్ల ప్రతి ఆట ఎక్కువ సేపుసాగి అదృష్టంకొద్దీ మంచి ముక్కలెవరికొస్తే వాళ్ళకు ఆట న్యాయంగా అవుతుంది. నేషనల్ ఆట ధర్మజూదానికి అవకాశాన్ని హెచ్చుగా ఇస్తుంది.

ఇదివరకే అన్నట్టు ఇంటర్నేషనల్ ఆటలో అట్టజోకర్లు ఆటలోనే ఉంటాయి. కట్ జోకరు సాధారణంగా దీంరే కోస్తారు. ఈ కారణాలవల్ల మాయాజూదానికి అవకాశాలెక్కువే ఉంటాయి. జోకర్లు ఎక్కువకావడం వల్ల ఆటలు త్వరగా అవుతూంటాయి. నేషనల్ ఆటలో ఓటమి ఇంటర్నేషనల్ ఆటలో అంత ఆకస్మాత్తుగా వచ్చిపడదు.

రమ్మీతో పేకాడే పద్ధతులు రెండున్నాయి, మొదటిది పూల్‌గేం. దీన్నే స్కోరు ఆటఅనీ సిండికేటు అనికూడా అంటారు. రెండవది స్టేక్ ఆట.దీన్నే రన్నింగ్ గేం అనీకూడా అంటారు. అయితే పూల్‌గేం, స్టేక్ గేం అనే పదాలనే ఆటగాళ్ళు ఎక్కువగా వాడుతూంటారు. పూల్‌గేంవి గాని స్టేక్‌గేంవిగాని నేషనల్ లేదా ఇంటర్నేషనల్ రమ్మీ రకాల్ని అవలంబించి, ఆడుతూంటారు.

హాకీ, ఫుట్‌బాల్, క్రికెట్, బ్రిడ్జ్, చదరంగం లాంటి ఆటలకు ప్రపంచ వ్యాప్తంగా గుర్తింపూ ప్రోత్సాహమూ వున్నాయి. వాటిని ప్రపంచ వ్యాప్తంగా ఆమోదించబడ్డ రూల్సు ప్రకారం ఆడతారు. పేకాట విషయంలో సర్వత్రా ఆమోదించబడ్డ రూల్సు లేవు. ఇది అధికారయుతంగా ప్రోత్సాహం లేని ఆటకావటమే దానికికారణం. ఆట కూచున్న వాళ్ళందరూ ఒప్పుకున్న రూల్సు ననుసరించి ఆడుతూంటారు. వేరు వేరు చోట్ల రూల్సు వేరువేరుగా వుంటాయి.

పేకాట దేశమంటా విరివిగా సాగుతున్నప్పటికీ ఆటలో సంభవించే అన్నిరకాల అంశాల్ని పొందుపర్చుతూ విశిష్టమైన రూల్సుని రచించడమనే

ముఖ్యమైన విషయాన్ని ఇంతవరకూ క్లబ్బులూ ఆటగాళ్ళూ అంతగా పట్టించుకున్నట్టు లేదు. కొన్ని పెద్దక్లబ్బులు అక్కడ సాగే ఆటకు వర్తింపజేసే నిమిత్తం కొన్ని రూల్సు ఫ్రేం చేసుకున్నాయి. సాధారణంగా రమ్మీ రూల్సు క్లబ్బుల బైలాస్ లో పొందుపర్చుతూ ఉంటారు. అలాంటి రూల్సు ఎన్నో చూశాము. ఏ ఒక్క సెట్టులోనూ ఆటలో తటస్థించే అన్ని అంశాలూ లేవు. పైగా వాటిలో కొన్ని రూల్సు తప్పుడు అర్థాన్నిచ్చే పదజాలంతో ఉన్నాయి. ఒకే సెట్టులోని వేరువేరు రూల్సుకు పొత్తుకుదరకుండా ఉన్నాయవి. సాధారణంగా సభ్యులు కూడా క్లబ్బు రూల్సుని పెద్దగా పట్టించుకోరు. అయితే చాలా మట్టుకు క్లబ్బుల్లో వ్రాసి పెట్టుకున్న రూల్సంటూ లేకుండానే పేకాట ఆడతారు. ఆట మధ్యలో అభిప్రాయ భేదాలొస్తుంటాయి. సహజంగానే నోరున్న వాళ్ళు రాజ్యం చేస్తూంటారు.

ఈ పుస్తకంలోని మిగతా అధ్యాయాల్లో వాడబోయే కొన్ని పదాల్ని వివరించవలసిన సమయం ఇప్పుడు ఆసన్నమైంది.

4- పేకాటకు వర్తించే కొన్నిపదాలు

గతఅధ్యాయం చివర్లో అన్నట్టు ఈ పుస్తకంలో వాడిన కొన్ని పదాల్ని ఇక్కడ వివరించాను. సుపరిచితమైన ట్రాప్, డీల్ రమ్మీ ఇలాంటి ఎన్నో పదాల్ని వివరించలేదు. కొన్ని ప్రత్యేకమైన పదాల్ని వివరించడం సరిగ్గా వీలైన చోటల్లా తదుపరి అధ్యాయాల్లో వివరించాను.

"సూట్" అంటే పేకలమీదుండే గుర్తు. ఈ గుర్తులు నాలుగు. అవి స్పేడ్, ఆటీను, డైమండు, కళావరు. వాటి విలువల క్రమం కూడా అదే. స్పేడ్ అన్నిటికన్నా పెద్దది. స్పే-ఎ అంటే స్పేడ్ ఆసన్న మాట. అలాగే క-9 అంటే కళావరు తొమ్మిదని అర్థం.

"డీల్" అంటే పంపకం. డీలర్ అంటే పంచేవాడని అర్థం.

"డీల్ అవుట్" అంటే ఒక ఆటగాణ్ణి ఆటనుంచి బహిష్కరించడం.

"బంచ్" అంటే ఒకానొంచోట కూచుని పేకాట ఆడుతూన్న వ్యక్తుల సమూహం.

"మిశ్రమదస్తా" అంటే రెండు పేకదస్తాలు కలువగా ఏర్పడ్డ మొత్తందస్తా అని అర్థం. దీన్లో రెండు అట్టజోకర్లుంటాయి. మొత్తం పేకలు 106. మిశ్రమదస్తా అంటే కలిపిన 3 దస్తాలుకూడా కావచ్చును. అందులోని జోకర్లు 3. మొత్తం పేకముక్కలు 159.

"దస్తా" అంటే డీలరు ఆట పంచాక బల్లమీదుంచే మిగిలిన మిశ్రమ దస్తా. దానిక్రింద జోకర్ని తిరగేసి ముఖం కనబడేలా ఉంచుతారు. దీనిపై ముక్కని తిరగేస్తారు. అది ఓపెన్ కార్డు. దానిని ఇంగ్లీషులో స్టాక్

అంటారు. కొందరు దీన్ని బుక్ అంటారు.

"ముక్కలాట" (Card play) అంటే పేకాటలో ముక్కల్ని ఎత్తుకోవడమూ డిస్కార్డు చెయ్యడమూ అనే proress

"కట్ట" (ope ı pi e) అంటే ఆటగాళ్ళు చేసిన డిస్కార్డులగుట్ట.

"ఆటగాళ్ళు" అంటే మిశ్రమ దస్తా ఉపయోగించి పేకాడే ఆరుగురు ఆటగాళ్ళని అర్థం. సందర్భాన్ని బట్టి వాళ్ళువాడేది మూడుదస్తాలు కూడా కావచ్చును. క్లాన్ని ఆటలు ఆడేవిధానం తదుపరి అధ్యాయాల్లో వివరించడం జరిగింది. దానికోసం ఆటగాళ్ళకు A, B, C, D, E' F, అనే పేర్లు పెట్టారు. వాళ్ళు ఆరుగురూ ఒకరు తర్వాత ఒకరు ఆ క్రమంలో గడియారపు ముళ్ళుపరిభ్రమించే దిశకువ్యతిరేకంగాకూచుని ఆడారని భావించాలి. బి అనేవాడు ఎకు క్రిందిహ్యాండు. సి అనేవాడు బి కు క్రిందిహ్యాండు. మిశ్రమ దస్తాని ఎ పంచేముందు ఎఫ్ కో ్తుడు. పంచాక ఆడవలసిన ఫస్ట్ హ్యాండు బి అన్నమాట.

"డెడ్ కార్డ్" అంటే ఆడేవాళ్ళలో ఎవరో ఒకరు ఇదివరకే డిస్కార్డు చేసిన పేకముక్క అని అర్థం. ఉదాహరణకు ఎవరైనా ఆ ఆటలో గతంలో డై–8 డిస్కార్డు చేసిఉంటే ఆ ముక్కనే అతను గాని మరెవరైనా గాని కొడితే డెడ్ కార్డు కొట్టినట్టులెక్క. ఏదైనా రూలుప్రకారం డబులుకార్డుని తరువాత ఆడాల్సిన ఆటగాడు ఎత్తడానికి అనుమతి లేకపోతే అకార్డుని కూడా డెడ్ కార్డు అంటారు.

"జోడీ" (Pair) అంటే ఠంకాగానో సీక్వెన్సుగాగానో మారడానికి వీలుగల రెండుముక్కల జత. ఆ–KQ అనేవీ స్పే-8, ఆ-8 అనేవీ ఈ రెండూ జోడీలే.

"క్రాస్ కార్డు" :- ఉదాహరణకు A ఆ-8 ని డిస్కార్డు చేశాడనుకుందాం. C చేతిలో ఆ-78 లేక ఆ-45 జోడీఉన్న పక్షంలో B కూడా ఆడినవాడైతే C కు B అడ్డు రావడంవల్ల ఆ-8 ని ఎత్తుకోలేకపోతాడు. అలాంటప్పుడు ఈసారి B ఆ-9 ని గాని ఆ–8 ని గాని కొడితే వాటివల్ల

C ను సీక్వెన్సు కావచ్చును. ఇదివరకటి ఆ-6 అందకుండా పోయినప్పటికీ, ఈ సందర్భంలో ఏ క్రాస్‌కార్డుని కొట్టాడని అంటారు. క్రాస్ కార్డుని కొట్ట కూడదంటారు చాలామంది ఆటగాళ్ళు.

"మామూలు ఆట" అంటే జాక్‌పాట్, గోగోకాని మామూలు ఆట, కట్ జోకర్లతో ఆడేది.

"ఆట, షో, రమ్మీ, డిక్లరేషన్ లేదా డిక్" :- రమ్మీ అయిందంటే ఆట అయిందన్నమాట. అంటే షో అయినట్టు. ముక్కమూసి పంచిన 13 ముక్కలూ చూపిస్తే ఆట అయిందని డిక్లేర్ చెయ్యటం అంటే ప్రకటించటం అన్నమాట. దీన్నే చాలామంది డిక్ అంటారు. అది డిక్లరేషన్ అనేమాటకు పొట్టిపదం.

"రౌండు" అంటే బల్లచుట్టూ కూచుని ఒక్కొక్కరూ ఒకొక్క సారి అందరూ పంచగా ఆడిన ఆటల సముదాయం. రౌండు అంటే ముక్కలాటలో ఆటపారెయ్యక ఆడుతూన్న వాళ్ళందరూ ఒకొక్కరూ ముక్క లాగి డిస్కార్డు చేసిన ఒక ఆట తిరుగుడు అని కూడా అర్థం.

"కట్" అంటే ఎన్ని ఆటల తరువాతైతే సీట్ల మార్పుకోసం కట్ ఫర్ సీట్సు చేస్తారో ఆ ఆటల సముదాయం. ఉదాహరణకు అయిదుగురు ఆడే ఆటలో 5 ఆటలకు ఒక రౌండు అవుతుంది. అలాంటి మరో రౌండు అయ్యాక కట్ పూర్తి అయినట్టు.

"క్యాట్ లేక పిల్లి". సాధారణంగా అట్ట జోకర్ని అలా పిలుస్తారు. ఎందుకో తెలుసా? నిశ్శబ్దంగా పిల్లి ఎలా గెంతుతూంటుందో అట్ట జోకరు కూడా ఒక జోడీనుంచీ మరో జోడీకి అలాగే గెంతుతూ వాటిని వరుసలుగా చేస్తూంటుంది గాబట్టి.

"జాక్‌పాట్" అనే పదం పోకర్ ఆటనుంచీ తెచ్చుకున్నది. గుర్రప్పందాలనుంచికాదు. పోకర్‌లో రెండు జాకీలుగానీ అంతకన్నా మెరుగైన చెయ్యికలిగిన ఆటగాడు మాత్రమే తెరవగల "పాట్"ని జాక్‌పాట్

అంటారు. రెండు పేక దస్తాలున్న మిశ్రమ దస్తాలో ఒకటి మూడు దస్తాల మిశ్రమదస్తాలో రెండూ జోకర్లతో జాక్‌పాట్‌లు ఆడతారు.

పేకల్ని "స్క్వేర్" (Square) చెయ్యడమంటే చెదురు మదురుగా చేతిలో ఉన్న పేకదొంతుని నాలుగు ప్రక్కలా నొక్కి సర్దుబాటుచేసి అన్ని ప్రక్కలూ సరిసమానంగా ఉండేలా చెయ్యడం. పేకదస్తాని పాకెట్ లోంచితీస్తే పేకలన్నీ Square చేసిన స్థితిలో ఉంటాయి.

6)

5. పూల్ గేం-నేర్పుగా ఆడే విధానం

ఒక విధంగా పూల్ గేంని ఒక చిన్న తరహా లాటరీతో పోల్చ వచ్చును. పూల్ గేం తాలూకు నైజాన్ని అర్థం చేసుకునే నిమిత్తం ఆరుగురు వ్యక్తులు పాల్గొన్న ఒక మాదిరి లాటరీని ఉదాహరణగా తీసుకుందాం.

ఆరుగురు సరి సమానంగా కాసిన డబ్బుని పూల్ చేసి అంటే ప్రోగుచేసి లాటరీ పరంగా ఎవరు గెలిచింది తేల్చుకోవాలనుకుంటారు. లాటరీ కలుపుకోసం ఆరు కాగితపు చీటీల్ని వాడతారు. ఒక్కొక్క చీటీ మీదా సున్నా, 20, 40, 60, 80, 100 అనే అంకెలు వ్రాసి చీటీల్ని సన్నగా చుట్టి ఒక పాత్రలో వేసి బాగా కలిపి ఒక్కొక్కరు ఒక్కొక్క చీటీని ఎత్తుకుని విప్పి యాదృచ్ఛికంగా ఎవరికెంత పెనాల్టీ వచ్చిందో తెలుసు కుంటారు. ఒక్కొక్కరికి వచ్చిన స్కోరు వారి వారి పెనాల్టీ అన్నమాట. స్కోర్లు ఒక కాగితంపైన వరుసగా నోట్ చేసుకుంటారు. మళ్ళీ మళ్ళీ లాటరీ కలుపుతీస్తూ ప్రతిసారీ ఒక్కొక్కరికి వచ్చిన స్కోరుని గత స్కోరుకు కలుపుకుంటూ పోతారు, ప్రతిసారీ సున్నా పెనాల్టీ ఉన్న చీటీ ఎవరి కొస్తుందో వాళ్ళది అదృష్టం. 100 పెనాల్టీ చేతికొచ్చిన వాళ్ళ స్కోరు బాగా పెరుగుతూంటుంది. మిగతా వాళ్ళ పరిస్థితి మధ్యస్తంగా ఉంటుంది. పది లాటరీ కలుపులయ్యాక ఎవరి స్కోరు తక్కు వుంటుందో అతను పూల్ మొత్తం గెలుచుకున్నా డనుకుందాం.

పేకాట్లో పూల్ గేం కూడా ఇంచుమించు పై మాదిరి లాటరీని పోలినదే. తేడా అల్లా ఏమిటంటే ఒకొక్క ఆటగానికి పెనాల్టీ స్కోరు తయారుగా వ్రాసి ఉన్న చీటీకాక కలిపిన మిశ్రమ దస్తాలోని పేకలు పంచగా వాటిలోని 13 ముక్కలు చేతికొస్తాయి. జోకరు కోస్తారు. ప్రతి ఆటగాడూ

తన చేతిలోని పేకల మాదిరిని బిడ్డి ఆడితే ఆడొచ్చును. లేదా డ్రాప్ చెయ్యొచ్చును. ముక్కలాటలో నేర్పరితనాన్ని ప్రదర్శించి ప్రయోజనం పొందే అవకాశం ఉంటుంది.

పూల్‌గేంలో సుమారు 10 నుంచి 15 ఆటల వరకూ ఆడాల్సి వుంటుంది. పంపకంలో చిన్న ముక్కలెవరికైతే చేతికొస్తాయో ఆఆటగాడు పూలుని కొంత మేరకు హస్తగతం చేసుకున్నట్టేలెక్క. అయితే ఒక్కొక్క పంచిన పేకనీ వివేకంగానూ సమర్థతతోనూ ఆడాలి. సరిగ్గా ముక్కల్ని డిస్కార్డింగు చేసి ఆటను చూపడమూ [illegible] పెనాల్టీని బాగా తగ్గించు కోవడమో చేస్తూపోగలగాలి.

నేర్పరితనం పైనేకాక దైవాధీనం (chance) పైన కూడా ఆధార పడే పేకాటలో, అందులోనూ ఒక పెద్ద పెనాల్టీ పడిపోతే బిడగలా పేలి పోవడానికి తయారుగా ఉండే పూల్‌గేంని నేర్పుగా ఎలా ఆడాలో సూత్రీక రించడం గజిబిజిలో క్రమాన్ని కనుక్కోవటంలాంటిదే తప్ప మరేమీ కాదు. అయినప్పటికీ దశాబ్దాల తరబడి పేకాట ఆడిన నా అనుభవాన్ని కాచి వడబోసి మీ ముందుంచిన ఈ క్రింది సూచనలు ఆటలో మీకు తోడ్పడ తాయని నా నమ్మకం.

1. పూల్‌గేంని matter of fact way లో ఆడాలి. అంటే ఉన్న విషయాన్ని ఉన్నట్టు గ్రహించి తదను గుణంగా ఆడాలి. మీ చేతికి మంచి పంచిన పేకలూ ముక్కలాటలో కూడా పనికొచ్చే కార్డులూ వస్తే వచ్చి మీరు గెలిచినట్టు. రాకపోతే రాలేదన్నట్టూ మీరు ఓడినట్టూ లెక్క, అంతే, ప్లేక్‌గేంలో సాహసించి ఆడిన ఒకఆట పేలిపోయి పెద్దపుల్‌కౌంటు పోయినా కూడా మరోసారి ఆడిన ఆట గెలిచి పోయిన సొమ్ముని వాపసు తెచ్చుకునే సావకాశాలుంటాయి. కాని పూల్‌గేంలో పుల్‌కౌంటు పడ్డామంటే పూల్‌ని గెలిచే అవకాశాలు నేలపాలైనట్టే. కనుక ముఖ్యంగా పుల్‌కౌంటు పడకుండా జాగ్రత్తపడాలి.

2. షోచూపించడం పూల్‌గేంలో అంత ప్రధానంకాదు. ముక్కలాట సాగేటప్పుడు ఓకుల్ని తగ్గించుకోవడం అతి ముఖ్యం. ప్రతి ఓకునీలెక్కపెడుతూ తూచితూచి ఆడాలి. చేతిలోని ఓకులు డ్రాపుస్కోరుకన్నా తగ్గితే కొంత వరకూ ఆడినందుకు ఫలితం దక్కినట్టే. అయితే కొంత మేరకే, ఒక సంపకంలో పద్ద పేకని ఆడామంటే దాని అసలు లక్ష్యం షోచెయ్యడం కాదు. చేతిలోని ఓకుల్ని డ్రాప్ పెనాల్టీకన్నా తక్కువకి తెచ్చుకోవడమూ కాదు. అసలు లక్ష్యం స్కోరు షీటుమీద ఒక స్లాబ్‌ని, అంటే ఒక స్కూట్‌ని, అంటే ఒక డ్రాప్‌ని ఆదాచేయడం ఉదాహరణకి డ్రాప్‌ది 25 పాయింట్లూ అప్పటికి మీ స్కోరు 115 అనుకుందాం, ఆ దశలో మీరొక ఆట ఆడితే అసలు లక్ష్యం చేతిలోని ఓకుల్ని 9 కన్నా మించకుండా అది సాధ్యమైతే అంతకన్నా తగ్గించి ఆడయ్యాక మొత్తం స్కోరు 125 కన్నా తక్కువ ఉండడాన్ని సాధించడం. ఆటచూపిస్తే మరీ మంచిది. మన స్కోరు పెరగదు గనుకా మిగతా వాళ్ల స్కోర్లు పెరుగుతాయి గనుకా.

3. మనం డ్రాప్‌చేసే అవకాశంరాక ముందే ఎవరైనా డీల్‌షో చూపిస్తే దానివల్ల మనకు ట్రాక్కవేయబడడాన్ని తప్పించలేం. అయితే ఒక్కొక్కసారి మనం ఆడిన వెంటనే అనేరౌండ్లో అయి పోయేవడీల్‌షోలు గెలిచే అవకాశాల్ని ఖూనీచేసి పోరే ుయి. అలాంటి విపత్తుకులోను కాకుండా ఉండాలంటే తక్కువ ఓకులున్న పేకలు మాత్రమే అర్ధంటక్కచే రక్షణ. అలాంటప్పుడు ఎవరైనా డీల్ షోవేసినా తక్కువ స్కోరే శూ ం. అలా అని ఓకులెక్కువుండి ఆడాల్సిన పేకవడితే పారెయ్యలేం. అప్పుడు డీల్‌షోరిస్కుంటుంది. అందుకనే పేకాట జూదం అయింది.

4. పెద్ద పెద్ద కార్డుల్తో నిండి ఓకుల్తో బరువుగా ఉన్న ఆటల్ని పారెయ్యడమే ఉత్తమం. తెగించి ఆడిన అలాంటి ఆటల్లో ఒకటో రెండో పేలిపోయే ప్రమాదం ఉంది. దాంతో స్కోరు షీటుమీద మనకు జరిగే నష్టాన్ని పూడ్చటం కష్టతరమౌతుంది.

5. తప్పకుండా స్కోరుండి అప్ అండ్ డౌన్ జోడీలుండి షోకాగల దనిపించే ఆటని బేషరతుగా ఆడొచ్చును.

6. అయితే ఒక విషయాన్ని సదా గుర్తుంచుకోవాలి. రమ్మీలోనే కాదు. ఏ ఇతర జూదంలోనూ కూడా పూర్తిగా సురక్షితంగా అంటే రిస్కు లేకుండా ఆడగలగడం అసంభవం. సేఫ్ గాంబ్లింగ్ అంటే సురక్షితజూదం అనేది లేనేలేదు. మీరు పేకాటకు కూచున్నారంటే జూదానికి తయారై కూచున్నారన్నమాట. జూదంలో రిస్కుంది. సమర్థనీయంగా రిస్కు తీసుకోండి. వెంటవెంటనే [illegible] ఆడితే మీ ప్రత్యర్థులు మిమ్మల్ని పడద్రోసి ముందుకెళ్ళిపోతారు. మితమైన రిస్కుని వదిలేసి ఎప్పుడూ పారిపోవద్దు. కాని నిర్లక్ష్యంగా అవతలేయొద్దు. Calculatedగా చూచి చూచి ఆడిన పేకాట సరియైన జూదం.

7. వివేకంగా ఆడగలిగితేనే ఒక పంచిన పేకని పారెయ్యాలి లక్ష్యం సిద్ధిస్తుంది. ఫుల్‌గేంలో ప్రతిముక్కపై ఓటును తగ్గించు కోసం ఆడాలి. అయితే క్రింది హ్యాండు మనముక్క లెత్తుకోకుండా సాధ్యమైనంత వరకూ జాగ్రత్తపడాలి. పేకాటకు అవసరమైన [illegible] డిస్కార్డింగు ప్రజ్ఞతో చేయగలిగే సామర్థ్యమే. కొంతమంది గజ ఆటగాళ్ళున్నారు. వాళ్ళు చక్కగా పేకాట ఆడేతీరుని గమనిస్తే అబ్బురం కలుగుతుంది. అలా ఆడగలగడం కూడా ఒక కళే. వాళ్ళు తమ ప్రత్యర్థులు ఎత్తుతున్న ప్రతికార్డూ కొట్టిన ప్రతికార్డూ వాళ్ళ హావభావాలూ మాటలూ అలవాట్లూ ఇవన్నీ సూక్ష్మంగా గమనించి వాళ్ళ చేతుల్లో బహుశా ఏ ముక్కలు కూర్పులున్నాయనేది అంచనా వేస్తారు. ఇతరుల ఆటను అనుసరించి తమ పేకముక్కల్ని ఏ విధంగా ఆడి ఏ దిశగా తీసుకెళ్ళాలనేది వాళ్ళకు విశదమౌతుంది. డిస్కార్డింగులో వుండే అవకాశాలు సన్నగిల్లిన జోడీల్ని తీసేస్తూ ఆ అవకాశాలున్న జోడీల్ని ఉంచుతూ లేదా కొత్తగా ఏర్పరచుకుంటూ చక్కగా చూడముచ్చటగా నిపుణతతో ఆడతారు. వాళ్ళు ఒక

ముక్కని కొడితే బాగా ఆలోచించి లోతుపాతుల్ని తర్కించుకొని సరైన నిర్ణయానికొచ్చి కొట్టిందన్నమాట. ముక్కలాటలో పరహితంగా ఆడాలంటే మంచి జ్ఞాపకశక్తి, తెలివిగా హేతువాదంచేసి సరైన నిర్ణయాలకు రాగలిగే సామర్థ్యమూ ఉండాలి. ఇది నేర్పు భాగం. కాగా పూల్ ఆడే వ్యక్తికి నేర్పుతోపాటు ఓర్పుండాలి. ఏకరీతిగా ఆడగలిగే విధానమూ, Consistency ఉండాలి. ఈ లక్షణాలున్న ఆటగాడికి తన ప్రత్యర్థులమీద తప్పకుండా పైచెయ్యి ఉంటుంది.

8. చేతినిండా మంచి జోడీలుండి వాసన్న జోర్లు కూడా ఉండి డెవలప్ అయి ఆట కూడా అవుతుందనిపించే మంచి పేకని పెట్టి ఎక్కువగా వున్నంతమాత్రాన పారెయ్యలేం. మూడో నాలుగో పేకలు పీకి లైఫు కార్డుకోసం ప్రయత్నం చెయ్యొచ్చును. అయితే ఈలోగానే ఇతరులెవరైనా షో చూపించే ప్రమాదం లేకపోలేదు. పేకాటలో అలాంటి రిస్కుని పూర్తిగా తప్పించలేం. అయినాసరే యం.డి. స్కోరు తక్కువేమీ కాదు. అటువంటి పేకని ఇది పెట్టిపెట్టి [illegible]రాక యం.డి చెయ్యాల్సివస్తే డ్రాపు స్కోరుకీ యం.డి స్కోరుకీ ఉన్న తేడా సమం ఆడదగిన ఒక మంచి ఆటని ఆడి కూడ లైఫుకార్డు తెచ్చుకోలేకపోయిన వైఫల్యం ఖరీదు అవుతుంది. అలాంటి జూదం సబబైనదే. విచారపడాల్సిన పనిలేదు.

9. పూల్‌గేంలో కొందరు అవుటయ్యాక బాగా తక్కువ స్కోరున్న వాళ్ళందరూ ఒక ఆట ఆడితే అది పెద్దాటే అయి ఉండాలి.

10. పూల్‌గేంలో ఎవరైనా చిన్న ముక్కలు డిస్కార్డు చేస్తూంటే అతనిది మంచి పేక అయివుండాలి.

11. ఆటసాగుతున్న తీరుని గమనించండి. ఆట హెచ్చులో సాగుతున్న ఆటగాడితో రిస్కున్న పేక ఆడి తలపడొద్దు.

12. మీ ప్రత్యర్థుల ఆటశైలినీ, అలవాట్లనీ, లక్షణాల్నీ అర్థంచేసుకోండి. వేరు వేరు ఆటగాళ్ళ సమూహాల్లో ఆడేటప్పుడు ఆటగాళ్ళ విశేష

గుణాల్ని అనుసరించి ఆటతీరును సవరించుకుంటూ ఆడాలి. స్టేక్‌గేం అధ్యాయంలో వివరాలు చదువుతారు.

13. ఒక స్లామ్‌ని ఆపా చెయ్యడానికి పై హ్యాండు కొట్టిన చిన్న ముక్కలెత్తుకుని చేతిలోని పెద్ద ముక్కల్ని పారెయ్యడం అవివేకమేమీ కాదు.

14. పూల్‌గేంలో రిస్కు తీసుకునేదైతే ఆట ప్రథమంలోనే స్కోరు తక్కువున్నప్పుడే తీసుకోవాలి తప్ప ఆఖర్లో కాదని కొందరు అంటూంటారు. వాళ్ళవాదన ఏమిటంటే మొదట్లో రిస్కు తీసుకొని ఆడిన ఆట కౌంటు పడిపోయినా ఇంకా ఆటలో ఉంటాం అని. నిజానికి మొదట్లోనే నిగ్రహంతో అది పెద్ద రిస్కు తీసుకోవడాన్ని మానుకోవాలి. ఎప్పుడైతే మొదట్లో కౌంటిస్తామో దాంతో ప్రథమదశే అంతిమ దశ అవుతుంది. ఇక జాగ్రత్తగా ఆడే అవకాశాలేమి గలవు. వాస్తవానికి ఆఖరి దశలోనే మనం వద్దనుకున్నా రిస్కుని తప్పించుకోలేం. కాస్సేపట్లో ఆ విషయాన్ని కూడా పరిశీలిద్దాం.

15. పూల్‌గేం నగంవరకూ అదాక ఆటవిధానాన్ని మార్చి అదనపు జాగరూకతతో ఆడాలి. పంచిన ఒక పేకని ఆడేముందు ఒకవేళ పెనాల్టీ పడితే ఎంత వదులుకుంటో ఉజ్జాయింపుగా లెక్కవేసుకోవాలి. ఒకవేళ ఆ పేకలోని ఓకులన్నీ లెక్కకొస్తే అవుట యే ప్రమాదం ఉంటే అలాంటి ఆట ఆడే ముందు కిడెంచి మేలెంచాలి. సాధారణంగా అలాంటిదశ అవుట్ స్కోరులో నగం దాటి ఆపైన ఒకో డ్రాపు పెనాల్టి కూడా మన స్కోరుకి కలిశాక వస్తుంది. అవుట్ స్కోరు 200 పాయింట్లూ, డ్రాపు 20 పాయింట్లూ అయితే 120 పాయింట్ల స్కోరుకి చేరగానే పై విధంగా జాగ్రత్త పడి ఆడాలి ఎందుకంటే ఆ దశలో ఫుల్ కౌంటు పడ్డామంటే ఔటే అయిపోయే విపత్తుంది. ఆ దశలో వీలైనంత మేరకు బ్రతుకుంటేనే అద్దం ఉత్తమం. ఆ దశలోనే ఆటగాళ్ళు అవుటవ్వడం మొదలవుతుంది. మనం ఆటలో

ఉంది ఇతరుల్ని అవుటవనిస్తేనే మనకు మేలు. కొందరు అవుటయ్యాక ఆట తీరు మార్చాల్సి ఉంటుంది.

18. పూల్‌గేంలోగాని స్ట్రైక్ గేంలోగాని జాగ్రత్తగా ఎంచుకుని మంచి పేకపడితేనే అర్థమనేది పుల్‌టేబులులోనే కుదురుతుంది. ఇద్దరు, ముగ్గురు లేక నలుగురున్న బోర్డులో అంత తక్కువ మందికి ఆట పంచినపుడు వాటిల్లో త్వరగా షోఅయేటంత మంచి ముక్కల కూర్పు (fast combination of cards) ఎల్లప్పుడూ ఉండదు. ఎప్పుడైతే ఆటగాళ్లు ఎక్కువౌతారో పంచే 13 ముక్కల పేకలు కూడా ఎక్కువౌతాయి. దాంతో వాటిలో ఒకటో రెండో పెద్ద ఆటలుండే ఆస్కారాలెక్కువౌతాయి. (ఇక్కడ ఒక మాట. తక్కువ మందిలో పేక సరిగ్గా కలపక ఏ ఒక్క కత్తెరో వేసి పంచితే గతంలో దస్తాలో ఉండిన పరుసల మధ్యకు దూరే ముక్కలు తక్కువై పెద్దాటలు పడిపోయే సంభావ్యత ఉంటుంది. పేకని వాల్గు కత్తెరల వరకూ వేయాలి తక్కువ మందిలో) దీని వల్ల అర్థమయే దేమిటంటే తక్కువ మంది ఆడుతున్న [illegible] మాదిరి ఆటలు మనం పారేస్తూ [illegible] వాటికన్నా అధమరకం ఆటలాడి ఇతరులు గెలుస్తుంటారు. అందుచేత తక్కువ మందితో ఆడుతూన్నప్పుడు పుల్ టేబుల్‌లో ఆడినప్పటికన్నా ఎక్కువ రిస్కు ఓర్చవలసి ఉంటుంది. బొత్తిగా ఎందుకూ పనికిరాని ఆటలే పారేయాల్సి ఉంటుంది. డెల్ట్ (అప్పడే పంచబడిన) హ్యాండులో సామాన్యంగా ఉండే పేదరికాన్ని సహించకతప్పదు. అయితే నేర్పుగా అది ఓకుల తగ్గింపుకోసం ప్రయత్నించాలి. ఆటచేస్తే మరీమంచిది. ఈరెండింటిలో ఏదీ చెయ్యలేకపోతే సమయం మించిపోకముందే యం. డి చెయ్యాలి.

ఈ కారణంచేతనే అంటే కొందరు అవుటయ్యాక తక్కువ మంది ఆటలో మిగిలినప్పుడు రిస్కుతప్పని కారణంగా పూల్‌గేం చివర్లో గెలుపనేది ఫ్లూక్‌గానూ అనుకోని విధంగానూ సంభవిస్తుంది. అదే కారణం

చేత ఆఖర్లో మిగిలిన ఇద్దరో ముగ్గురిలోనో ఎవరుగెలిచేదీ ఎలాగూ దాచే గనక పూల్‌సొమ్ముని పంచుకుంటూంటారు. లేదా ఎవరి పెట్టుబడిని వాళ్ళు వదిలించేసుకుని అవుటయిన వాళ్ళసొమ్ము కోసం ఆడతారు.

17. పూల్ ఆడేటప్పుడు చివరికి అనుకోనిది జరుగుతూంటుంది. అందాకా ఫేవొరేట్‌గా ఉన్న ఆటగాడికి ఏ ఏసీ– డీసీ పేకో పడుతుంది. ఆడతాడు. అది పెద్ద కౌంటునడిపోయి కంపల్సరీ అయిపోవడమో లేదా ఔటే అవ్వడమో జరుగుతుంది. లేదా పైన అన్నట్టు పూల్‌గేం చివరిలో తక్కువమందితో ఆడుతూ డెల్ట్ పేకలోని పేదరికాన్ని ఓర్చి ఆడిన ఆట పేలిపోగా [illegible] కలగొచ్చును. అంతే కాక కంపల్సరీ స్కోరులో ఆడుతూండగా ఒక్కొక్కసారి ఒక్కొక్క ఆటగాడు వరుసగా ఆటలుచేసో లేక సీల్‌షో చూపించో పూల్ మొత్తం ఔట్‌రైట్‌గా గెలవడం కూడా జరుగుతూంటుంది. ఏది ఏమైనా పూల్‌గేంలో చివరికి అనుకోనిది జరుగుతూంటుంది. పూల్‌గేంలో పూల్‌మొత్తాన్ని ఔట్‌రైట్‌గా గెలవాలంటే చివరి వరకు [illegible] ఆఖర్లో ఆటలు చెయ్యగలగాలి.

18. రాంగ్‌షోలు చూపించే వాళ్ళని ఓకులు తక్కువ చెప్పేవాళ్ళని బహు జాగ్రత్తగా గమనిస్తూ ఉండాలి. తప్పొప్పుల చేష్టల్ని అందరి దృష్టికితెచ్చి వాటికి శిక్షగా పెనాల్టీలు వడేలా చేయాలి. అది విజాయితీగా ఆడేవాళ్ళకు ప్రయోజనంగా ఉంటుంది.

19. శిక్షలూ పెనాల్టీలూ మీకు పడే పనులేవీ చెయ్యొద్దు.

20. స్కోర్లు వ్రాసేవాడు సరిగ్గానే వ్రాస్తాడని ఎప్పుడూ గుడ్డి నమ్మకం పెట్టుకోవద్దు. ప్రతిషో కాగానే స్కోర్లూ కూడికలూ చెక్ చేసుకోండి.

21. సరదాగా ఆట చూద్దామనకంటూ చుట్టూరా మూగే వాళ్ళతో తోడి దొంగలకు సైగలు చేసే వాళ్ళూ రహస్యంగా మరెన్నో విధాలుగా మీ

ఆటని ఇతరులకు వెల్లడిచేసే వాళ్ళూ ఉంటూంటారు. మీ వెనుక ఎవర్నీ నిలబడ నివ్వకండి అలా నుంచునే వ్యక్తి సిగ్నలర్ కావచ్చును. కాక పోయినా అతనే మంటాడో లేక ఏమనుకుంటాడో అని కాని మీ ఆట తీరును మార్చి ఇబ్బందిలో పడగలరు.

22. ఆటలో కలిసి ఆదే తోడు దొంగల్ని హస్తలాఘవ మాయ గాళ్ళని గుర్తించండి. వాళ్ళతో ఆదే ప్రసక్తే పెట్టుకోవద్దు. తరువాతి అధ్యాయాల్లో అటువంటి వాళ్ళు పేకాటలో చేయగల మాయామోసాలు మీకు ఎంతగా చెరుపు చెయ్యగలవో వివరించాను.

23. పెద్ద మొత్తాలలో డబ్బుతోగాని సన్నిహితులతోగాని ఆడ్డం అంత సమర్థనీయంకాదు. పేకాట పేకాటే తమ్ముడు తమ్ముడే అనే సామెతకూడా ఉంది. డబ్బుతో ఆడే జూదంవల్ల సత్సంబంధాలకు ముప్పు రావచ్చును.

24. తమ స్వలాభానికి కట్టీ వసూలుచేసి ఆట ఆడించే చోట అసలే ఆడొద్దు. అటువంటి చోట ఆడుతూ పోతే సొమ్ము చివరికి ఆడించే వాళ్ళకే చేరుతుంది. పైగా అలాంటి ఆట చట్ట[illegible]ుంది.

25. యం. డి. అంటూ ఒకటుందనే సంగతి ఎప్పుడూ మర్చిపోవద్దు. పారెయ్యని ప్రతి పేకా ఆడవలసినది ఇంకెవరో షో చూపించేంత వరకు కాదు. అది మనం చూపించేవరకూ లేదా చూపించే అవకాశాలు సన్నగిల్లాయని తెలిసేంత వరకూనూ. అయితే చేతిలోని ఓటులు యం.డి. పెనాల్టీకి దరిదాపుల్లో ఉంచే చివరిదాకా ఆడక తప్పదు.

26. బ్యాంకరు అందరి పెట్టుబడి వసూలు చేశాడో లేదో విచారణ చేసుకోండి. అరువులకి జూదానికి పొత్తు కుదరదు.

27. భద్రం సుమా! బ్యాంకింగుచేస్తూ మొత్తం డబ్బుతో ఉడాయిం చేసే వాళ్ళు కూడా ఉంటుంటారు.

28. ప్రత్యర్థులు బొత్తిగా పరిచయంలేని వాళ్ళయినా వాళ్ళ భాష అర్థంకానిదైనా అటువంటి చోట ఆడొద్దు. లాభంకన్నా నష్టమే ఎక్కువగా వాటిల్లే వాతావరణం అది.

29. ఆటకి చేరుకోవడం అలవాటైనంత మాత్రాన తొందరపడి ప్రథమంగా హెచ్చు స్కోరుని వేయించుకొని పూలులో చేరొద్దు. తరువాతి పూల్ వరకూ నిరీక్షించి అందులో చేరడం మంచిది.

30. ఒక పెద్ద పెనాల్టీ పడిపోగానే బెంబేలు పడిపోయి తెగించి ఆడొద్దు. సరిగ్గా అదే నిగ్రహమూ ఓర్పు కావల్సిన సమయం.

31. రీజాయిన్ అయేటట్లైతే ఇతరుల స్కోర్లు సమానంగా ఉండాలి. అంటే ఒకే స్లాబ్‌లో ఉండాలి. అంతగా చేరాలనుకుంటే ఒక స్లాబ్ తేడా పరవాలేదు. అయితే మరో మూడు ఆటలైనా ఆడే అవకాశం ఉండాలి.

32. కొందరు రీజాయిన్ కావడంవల్ల పెరిగిన పూల్ సొమ్ముని చివర్లో మిగిలిన ఒకరిద్దరితో పంచుకోవడం సబబైన పనే.

33. ఆడేటప్పుడు పొరపాటున కూడా మద్యం తాగొద్దు. కొంచెం మత్తులోకన్నా ఆట బాగానే ఆడగలం అని మందు మాస్టర్లు అనుకుంటారు. ఎంత మెలకువగా వున్నా తాగినపుడు వివేకమూ చురుకుదనమూ మందగిస్తాయి. త్రాగి డ్రైవింగ్ చెయ్యడం ఎంతో త్రాగి పేకాట ఆడ్డం కూడా అంతే. పైగా మత్తులో ఉన్నవాణ్ణి మాయగాళ్ళు పేకాట్లో సునాయాసంగా టోపీ వేసేస్తారు.

34. జేబులోని డబ్బంతా పోతే ఉద్రేకులైపోయి వాచీలూ ఉంగరాలూ కారు చవగ్గా కొంతమంది గెలిచినవాళ్ళకి అదే బల్లదగ్గరే అమ్మేస్తుంటారు. అమ్మగా వచ్చిన డబ్బుతో ఆడి గెలుద్దామని ఆశ. కాని వస్తువు అమ్ముకునే దశ ఆట ఎంతో తగ్గులోనే ఉంటేనే వస్తూంటుంది. దాంతో దూకుడుగా వస్తువులమ్మేసి పుచ్చుకున్న డబ్బు కూడా ముందు పోయిన డబ్బుని వెతుక్కుంటూ వెళ్ళిపోయి మళ్ళీ కంటికి కనబడదు.

ఈ అధ్యాయంలోని సూచనలు ప్రేక్ గేంకు కూడా దానికి సంబంధించినంత మేరకు వర్తిస్తాయి. ప్రేక్ గేం అధ్యాయంలో వాటన్నిటిని రిపీట్ చెయ్యలేదు.

6. స్టేక్ గేం ఆడేముందు జాగ్రత్తలు

స్టేక్ రమ్మీ నేర్పుగా ఆడే విధానాన్ని వివరించే ముందుగా అందులో తీసుకోవాల్సిన కొన్ని జాగ్రత్తల్ని వివరించడం అవసరం.

పేకాట ఎక్కడ ఆడాలి అనే విషయంలో జూదరులకు పెద్దగా ఎంపిక (cho ce) వుండదు. ఆడాలనే కాంక్ష జూదానికి అలవాటుపడ్డ వాళ్ళలో బలంగా ఉంటుంది. దాంతో ఆటకు [illegible]రించబడి ఎక్కడ ప్రవేశం దొరుకుతుందో అక్కడికి వెళ్ళి ఆడుతూంటారు. అయితే చట్టానికి వ్యతిరేకంగా పోకుండా ఎక్కడ ఆడ్డం మానుకోవాలో గతంలో వివరించాను.

ఏ స్నేహితులతోనో సహోద్యోగులతోనో కలవు రోజుల్లో ఎవరో ఒకరి ఇంట్లో కూచుని పేకాడుకోవడం సరదాగానే [illegible] అక్కడ పక్కా దొక్కాని [illegible]తీయడానికి చూస్తుండే మాయగాళ్ళ గురించి తోడు దొంగల గురించి అనుక్షణం అప్రమత్తతగా ఉండాల్సిన అవసరం అంతగా వుండదు. అక్కడ ఆటగాళ్ళు తమ నేర్పునీ అదృష్టాన్నీ స్నేహ వాతావరణంలో పరీక్షించు కోవచ్చును.

అయితే స్నేహవాతావరణంలో ఆటసాగే చోటల్లా మోసాలు జరగవని [illegible]హానికి దగ్గర సంబంధం లేదు. ఆ మాట కొస్తే ఒకరి సొమ్ము నొకరు గెలిచి వాడుకుందామనే లక్ష్యంతో పేకాటాడే వ్యక్తుల మధ్య నుండే స్నేహం ఎంత గాఢమైనదో మనం ఊహించుకోగలం.

బొత్తిగా అందరూ అపరిచ యస్తులైనచోట బాగా ఆలోచించుకునే మరీ ఆటకు కూచోవటం మంచిది. అటువంటి సమూహాల్లో ఒక రంటే ఒకరికి కొత్తవ్యక్తి పట్ల ఉండని అభిమానం ఉంటుంది.

సమాజ వ్యతిరేక వ్యక్తులు కొందరు చీకటి క్లబ్బులు నడిపి జూదగాళ్ళ బలహీనతని డబ్బు చేసుకుంటూంటారు. డబ్బున్న ఆటగాళ్ళ ఇళ్ళకు కార్లు సైతం పంపించి వాళ్ళని రహస్యంగా క్లబ్బుకి రప్పిస్తారు. వాళ్ళకు ఏంకావలసినా ఉచితంగా సప్లయిచేస్తారు. అక్కడే భోంచేస్తూ త్రాగుతూ విశ్రాంతి తీసుకుంటూ రోజుల తరబడి అలాంటి క్లబ్బుల్లో జూదగాళ్ళు హైస్టేక్ ఆట ఆడుతూంటారు. అలాంటి క్లబ్బులు ఆటగాళ్ళకు సమకూర్చే హైక్లాస్ ఏర్పాట్లన్నీ వాళ్ళ సొమ్మును క్షవరం చెయ్యడానికే. అక్కడ ఆడే ప్రతి బోర్డులోనూ చూపబడే ప్రతి షోకూ ఒకడ్రాప్ చొప్పున వసూలు చేస్తుంది క్లబ్బు. డ్రాపు ఎంతైనా కావచ్చును. నిర్విరామంగా ఆటలు సాగుతూన్నప్పుడు డబ్బు ఆటగాళ్ళ చేతులు మారుతూంటుంటే క్లబ్బువాళ్ళే స్టెడీగా లాభాల్ని గడిస్తారు.

అలాంటి కొన్ని క్లబ్బుల్లో ఆటగాళ్ళకు ఏమాత్రం తెలియనివ్వకుండా మాయగాళ్ళని ఫ్రీగా చిప్స్ ఇచ్చి ఆటకు కూచోబెడతారు క్లబ్బు నడిపేవాళ్ళు. హస్తలాఘవ మాయలూ తంత్రాలూ ప్రయోగించి మాయగాళ్ళు కొంత వరకు జూదగాళ్ళ డబ్బు దోచుకుంటూంటారు. మోసంచేసి డబ్బు గెలిచే అవకాశాన్నిచ్చి నందుకు క్లబ్బువాళ్ళు మాయగాళ్ళ లాభాల్లో హెచ్చు వాటా వసూలు చేస్తారు. ఆపరేటర్లు పోలీసుల బెడద లేకుండా చేస్తామని ఎంతగా హామీ ఇచ్చినా ఈ మొత్తం వ్యవహారం చట్టవిరుద్ధం.

అలాంటి చీకటి క్లబ్బుల్లో నిజాయితీగా ఆడి గెలవాలనుకోవడం మోటారుసైకిలెక్కి ఎడారిని దాటబోవడం లాంటిదే.

మరోరకం క్లబ్బులూ మొరటు జూదగాళ్ళ సమూహాలూ ఉన్నాయి. అక్కడికెళ్ళి గెలిచాక క్షేమంగా ఇంటికి చేరగలమనే గ్యారంటీలేదు. ఏ అర్ధ రాత్రో అయితే పేకాట్లో గెలిచి ఏచెయ్యో కాలో విరగ్గొట్టించుకొచ్చిన పేషెంట్లుని చూడ్డానికి డాక్టర్లు తయారుగా ఉండకపోవచ్చును కూడా, నీతీ పాపభీతీ లేక పేకాట మీదే ఆధారపడి బ్రతికే వ్యక్తులు ఎంతటి నీచానికైనా వెనుకాడరు.

పేకాటే ముఖ్యంగా పాగేక్లబ్బుల్లో ఆడకపోవడం ఉత్తమం. అలాంటిచోట్ల మాయగాళ్ళు తోడుదొంగలై అక్రమార్జనచేసి వేస్తూంటారు. అక్కడ ప్రవేశం చాలా సులభం. గెస్టుఫీజు ఇచ్చిన ప్రతివాళ్ళు రోజంతా ఆడొచ్చును. అలాంటిచోట్ల ప్రవేశం ఎంత సులువో ఒక గడసరి కాని ఆటగాడి జేబుల్లోంచి డబ్బు నిష్క్రమించడం కూడా అంతే సులువు.

పేకాటే ముఖ్యంకాని సోషల్ క్లబ్బులున్నాయి. సాధారణంగా అలాంటి చోట్ల సభ్యులు మంచీ మర్యాదలు తెలిసినవాళ్ళయి ఉంటారు. అయితే వాటిలోనికి సభ్యులకే ప్రవేశం ఉంటుంది. నెలకి రెండో మూడో రోజులు ఒక సభ్యుని అతిథిగా ఆడొచ్చును. అలాంటి క్లబ్బుల్లో మెంబరయి ఆడుకోవడం మంచిది. అయినప్పటికీ క్లబ్బుల్లో కూడా పెద్దమనిషి తరహా అనే ముసుగుచాటున అక్కడి సభ్యుల్లో కొంతమంది మోసగాళ్ళయి ఉండటం సంభవమే.

అయితే పేకాట ఆడ్డానికి ఏ మాత్రం మచ్చలేని నిజాయితీపరమైన చోటేది?

అలాంటి చోటు లేనేలేదు.

పేకాట [illegible]

పేకాటదగ్గర పెద్దా చిన్నా అనే తరగతి తారతమ్యాలంటూ లేవు. ఆడాలనే తహతహ కారణంగా అందరూ సమానులే. [illegible]లో అన్నట్టు బాస్‌తోనూ సన్నిహితులతోనూ జూదం ఆడకపోవడం మంచిది.

ఒకవ్యక్తి మాయ జూదగాడని గాని లేదా కొందరు వ్యక్తులు కలిసి దొంగాటలాడతారని గాని తెలిస్తే వాళ్ళతో పేకాడకూడదనేది ఒక కర్కశమైన రూలుగా పెట్టేసుకోవాలి. [illegible] ఎరిగి కూడా చూసీ చూడనట్టుగా ఊరుకున్నంత మాత్రాన అవి నశించిపోవు. నడతానీతి అనే విషయాల్లో అలాంటి వాళ్ల సిద్ధాంతాలు మీరు ఆచరించే సిద్ధాంతాలకన్నా చాలా వేరుగా ఉంటాయి. చేసింది ఎంత నీచకార్యమైనా ఆశించింది లభిస్తే అదివాళ్ళకు ఒప్పుక్రిందే లెక్క. పేకాట్లో వాళ్ళు ఆశించేది ఏదో ఒకరీతిగా డబ్బు గెలవడం తప్ప మరేమీ కాదు.

కాని అందరు మాయగాళ్ళూ తమ బండారం బైట పడిపోయిన వాళ్ళు కారు. అలాగే కలిసి దొంగాటలాడే వాళ్ళు ఫలానా అంటూ గుర్తించటం కూడా కష్టమే. పైగా మోసాల వల్ల నేకాక ఇతరులకు ఆట సరిగ్గా చాతకాని కారణంగా కూడా బాగా ఆడగలిగిన ఒక వ్యక్తి వస్తుపోతాడు. ఆటచాతకాని వాళ్ళు తప్పులు డిస్కార్డింగు చేసి క్రింది హ్యాండుకు ఇవ్వకూడని ప్రయోజనాలంద జేస్తూంటారు.

అందరూ మంచి నేర్పుగా ఆడగలిగేటంది మోసాలు చెయ్యని బాచ్‌లో పేకాడితే అవకాశమొస్తే మీరు [illegible] ఆడేవాళ్ళైతే అదృష్టమే! అందరికీ సరిసమానమైన సామర్థ్యముండే మోసాలు లేని కారణం వల్ల ఆట ఎవరికి బాగా ఆడితే వాళ్ళు గెలుస్తారు. అది సరియైన జూదమే. కాని అలాంటి ఆటగాళ్ళ బాచ్ తారసపడటం చాలా అరుదు. అయితే వ్యాసాప్రయోగాలలో అలాంటి ఆటగాళ్ళ సమూహాన్ని కూడదీయటం కుదురుతుందేమో చూడాలి.

మీరు తాగకపోవడమే కాకుండా తాగి మత్తులో ఉన్న వాళ్ళతో ఆడొద్దు. దబ్బిచ్చి తీసుకొచ్చిన ఆడవాళ్ళుగాని ఏకాగ్రతను పెడత్రోవ పట్టించే మరే ఇతర కారణాలున్నచోటగాని ఆడొద్దు. అహంకారులతోనూ గర్విష్ఠులతోనూ కూడా ఆడొద్దు. తనవిగాని తన మాటవిగాని లెక్కచేయని వ్యక్తులతో పేకాట అలాంటి ఆటగాడు మహామ్మారివి ఉంచివంత దూరాన ఉంచాలి. అలాంటి వాళ్ళతో ఆడి గెలిచి కూడా యేదో రకంగా ఓడతాడు.

పేకాట ఎప్పుడు ఆడాలి?

నా వ్యక్తిగత విధుల్నీ డ్యూటీనీ విర్లక్ష్యంచేసి ఆడినప్పుడల్లా చాలా పార్లు నేను తప్పిపోయాను. తప్పు చేస్తున్నాననే భీతి ఆదుర్దా యిలాంటివి పేకాటలో మనస్థిమితం లేకుండా చేస్తాయి. దాంతో తప్పుడాట లాడతాం. మన మానసిక స్థితికీ మనం ఆడే ఆటకూ అవినాభావ సంబంధం ఉంది.

పేకాట అర్ధం అంటూ చేస్తే శాంతమూ, మానసిక స్థిమితమూ, తీరికా ఉన్నప్పుడు ఆడాలి. మనం ఆటలో బిజీగా ఉన్నందువల్ల ముఖ్యమైన సంసారిక విధులుగాని ఇతర కర్తవ్యాలుగాని నిర్లక్ష్యం కాబడ కూడదు.

రాత్రంతా ఆడుతూ కూచోవటం మంచిపనికాదు. దానివల్ల రకరకాల చిక్కుల్తోపాటు గ్లానికూడా కలుగుతుంది. గ్లాని కలిగినవాడు నిర్లక్ష్యంగానూ అజాగ్రత్తగానూ ఆడతాడు. ప్రతిరోజూ ఆడ్డం కూడా వివేకమైన పనికాదు. ఒకవ్యక్తి రోజంతా వృత్తి పనిచేసి అవిరామంగా రాత్రిపూట పేకాట ఆడుతూ పోతే ఆరోగ్యం దెబ్బతింటుంది. కుటుంబ జీవితానికి దూరమౌతాడు. దానివల్ల సంసారిక జీవితం క్రమం తప్పు[illegible] భార్యకు తృప్తి పిల్లలకు క్రమశిక్షణా లోపిస్తాయి. వాస్తవానికి జూదగాళ్ళ లక్ష్యం నాలుగు డబ్బులు సంపాదించి కుటుంబానికి మంచి చేద్దామనేదే. అయితే జూదవ్యసనానికి దాసైనవాడు అనారోగ్యానికి బలి అయి కూడా కుటుంబ సంతోషాన్ని బలిఇచ్చి కూడా చివరికి ధనార్జన అనే తన లక్ష్యాన్ని సాధించలేక పోతాడు. పేకముక్కల్తో తనపట్టు పెనుగులాట అంతా విఫలమైన సంగతి లేటుగా తెలిసొస్తుంది. అయితే గడచినదాన్ని వెనక్కి త్రిప్పి జీవితాన్ని మళ్ళీ మొదలెట్టి ఈసారి జూదమాడకుండా బ్రతకటం ఎవరితరమూ కాదు.

పేకాట ఏ స్టేకుతో ఆడాలి ?

పేకాట చక్కగా ఆడగలిగే సామర్థ్యానికి గుర్తింపులేదు. ఎంతటి గజ ఆటగా[illegible]తలు ఇవ్వరు.

పేకాట చెడు వ్యసనం. జూదమనే గేలానికి తగులుకున్న ఆటగాళ్ళు కనీసం ఆడే స్టేకన్నా తమ స్థాయికి మించకుండా జాగ్రత్తగా ఎంచుకోవడం ఎంతో వివేకమైన పని.

ఒకప్పుడు రాజమండ్రిలో నాకు ఒక అరవ వ్యాపారి పరిచయమయ్యాడు. కొబ్బరి లౌజాలూ, జంతికలూ వగైరాలు యింట్లో తయారు

చేసి ఎలిమెంటరీస్కూలు గేట్ల దగ్గర ఎండలో కూచుని అమ్ముకుంటూ చిన్నకారు వ్యాపారం చేసేవాడు. గతంలో బాగానే బ్రతికినవాణ్ణి అంటూండే వాడు. పేకాటలో ఆస్తిపాస్తుల్ని ఓడి పూటమ్మినచోట కట్టెలమ్మలేక తమిళ నాడునుంచి ఆంధ్రదేశానికి వలస రావలిసొచ్చింది. తను బాగా బ్రతికిన రోజుల్ని గుర్తుచేసే అతని ఇద్దరు భార్యలూ గంపెడు పిల్లల్తో చిన్న పూరి పాకలో కాపురం చేసేవారు. వాళ్ళ ఒంటిమీద సరైన దుస్తులు కూడా ఉండేవికావు. మొత్తం మూడువందల రూపాయలే పెట్టుబడిగా ఉన్న ఒకా నొక దశలో ఆ దరిద్రుణ్ని మళ్ళీ జూద[illegible]వహించి సునాయాసంగా డబ్బు సంపాయిద్దామని 5-10 పైసల స్టేకుతో పేకాట ఆరంభం మొదలెట్టాడు. పాపం! విధి మళ్ళీ దెబ్బ కొట్టింది. సరిగ్గా మూడు సిట్టింగులాడి మొత్తం మూడువందలూ పైసా మిగలకుండా ఓడిపోయాడు. ఇక ఇంటిల్లిపాదీ అన్నంకోసం కూడా కటకటలాడిపోయారు. చివరికి అవమానకర పరిస్థితుల్లో పాకని ఖాళీ చెయ్యాల్సొచ్చిం[illegible]పోయారో ఈనాటికీ నాకు తెలియదు.

పేకాట్లో నష్టాల్ని ఓర్చుకోగలిగే విషయంలో మనిషి మనిషికీ తేడాలుంటాయి. నాలుగు వందలు ఖరీదు చెసే బ్యాంకు కొనడం జీత గాళ్ళకు కష్టమైతే అదే బ్యాంకు ఒక పెద్ద వ్యాపారికి తృణప్రాయం కావచ్చును. అదే స్టేకుకు జాగ్రత్తగా ఎందుకోపడమంటే అదే పనిగా ఆటలో నష్టపోయినాకూడా రోజువారీ సంసారిక జీవితం సంకటం కాకుండా జాగ్రత్త పడటం ఒక్కటే కాదు. అంతే అయితే మరి భవిష్యత్తు మాటేమిటి ?

విస్పంశయంగా మనం కష్టించి గడించే డబ్బు ప్రస్తుతపు రోజువారీ ఖర్చులకు వాడేసేందుకు కాదు. భవిష్యత్తులో ఎదుర యేందుకు కాచుకుని ఉండే పెద్ద పెద్ద అవసరా లేమిటో మనకు తెలిసినవే. ధరలు మండిపోయి గుప్పెడు ఎండుగడ్డి అర్ధరూపాయికి తక్కువ కాకుండా అమ్ముడుపోతున్న

8)

ఈ కష్టకాలంలో ఒక మాదిరి స్థిరాదాయం మాత్రమే ఉన్న మధ్య తరగతి వ్యక్తి వస్త్రాల్ని ఒప్పుకుంటూ ఆడదగిన పేకాట స్టేకంటూ కూడా ఏమైనా ఉందా? మీరే ఆలోచించండి.

అయితే జూదమాడాలనే తహతహ ఉన్న వ్యక్తి తనకు తగిన "స్టేకు" ఏదో తెలుసుకునేందుకు ఏ పుస్తకంలోని పేజీలూ తిరగేయడు. ఒకవేళ ఇలాంటి పుస్తకంలో అలాంటి లెక్కలున్నా ఆ స్టేకే ఆడతానంటూ ఏ జూదరీ మారిపోడు. ఏ జూదరీ కూడా తన రోజువారీ ఖర్చులు పోగా భవిష్యత్తు కోసం ఆదా చెయ్యగా మిగిలిన పొదుపాటి డబ్బుతోనే పేకాట ఆడడు. పేకాట ఆడే ప్రతి వ్యక్తి తన మానసిక బలహీనత చేతా ఆశ చేతా ప్రేరేపించబడి ఆడతాడు. అలా ఆడి ఆడి తను చివరకి అనుకోని గమ్యానికి చేరతాడు.

పేకాట ఆడాలే అనుకుంటే ఎప్పుడూ ఒకే స్టేకు ఆడ్డం మంచిది. నాలుగైదుసార్లు గంటల తరబడి చిన్న స్టేకు ఆడి రెండొందలు గెలిచి పెద్దాటలో అంతకు రెట్టింపు పోగొట్టు[redacted] అర్థంలేదు. సైగా మామూలుగా పెద్దాట ఆడే జూదరి చిన్నాటలో కూచుంటే ఒక్కొక్క ఆటలోనూ పోగల చిన్న మొత్తాల్ని లెక్కచేయక నిర్లక్ష్యంగా ఆడతాడు. సాధారణంగా చిన్నాటలో అతన్ని ఓటమే వరిస్తుంది.

పేకాట ఎలాంటి పేకల్తో ఆడాలి?

[redacted] దస్తాల్తో ఆడ్డం మంచిది. వాటితో ఆడితే ఆట సాధారణంగా అందరికీ సమసమాన ధోరణిలో నడుస్తుంది. ఇది ఎప్పుడయితే ఒకరి వైపుకు మొగ్గి ఆడటో నేర్పరితనం సత్ఫలితాన్నిచ్చే అవకాశం వుంటుంది. పాత పేకలతో ఆట పక్షపాతంగా ఆడుతుంది. పేకలు పాతవైతే వాటి పదునుపోయి సరిగ్గా కలవడానికి వీలివ్వవు. చాలాసార్లు ఆడిన పేకలు పాతవడి వాటిపైన చుక్కలూ, గీతలూ, మడతలూ ఏర్పడతాయి. వాటిని గమనించి గుర్తుంచుకోగల వాళ్ళకు పేక వెనుక డిజైన్ చూస్తే వాలు ఆ ముక్కేమిటో తెలిసిపోతుంది.

పేకలు త్వరగా మాసిపోకుండా ఉండాలంటే బల్లమీదపరచిన టేబుల్ క్లాత్ శుభ్రంగా వుండాలి. తెల్లగుడ్డ వాడితే మంచిది. మాయగానే శుభ్ర మనిపించి మనమే మార్చేస్తాం.

పేక ముక్కల్ని వేరువేరు సైజుల్లో తయారు చేస్తారు. అతి చిన్న సైజు ఒకటుంది. పిల్లలకోసం తయారయే ఆ పేకలు నాణ్యమైనవి కావు. ఇతర సైజులున్నాయి. వాటిలో ముఖ్యమయినవి "బ్రిడ్జి" సైజు "పోకర్" సైజూనూ. పోకర్ పేకలు పెద్దగా వుంటాయి. ఆ ఆటలో ముక్కలు లాగడం డిస్కార్డు చెయ్యడం పెద్దగా ఉండదు. పోకర్ ఆడేవాళ్ళు పేకలు చేత్తో పట్టుకున్నప్పుడు వాళ్ళు వాడే పెద్ద సైజు చేతినిండా పేకలున్నాయన్న తృప్తినిస్తాయి.

"స్టీంబోట్స్" అనే రకం పేకలున్నాయి. అవి మెత్తగా ఉంటాయి. వాటిని నునుపుకూడా చెయ్యరు. కనుక అంత తేలిగ్గా జారవు. సాధారణంగా మ్యాజిక్ చేసేవాళ్ళు ఈ రకం పేకల్ని వాడుతూంటారు. ముఖ్యంగా చేతి వెనుక భాగాన పేకముక్కల్ని దాచే చమత్కారం చెయ్యడానికి ఈ పేకల్ని వాడతారు.

సాధారణంగా పేకాటకు మనదేశంలో బ్రిడ్జి సైజు పేకల్ని వాడతారు. పేకాటకు ఆ సైజే సరిగ్గా సరిపోతుంది. అలాంటి దస్తాల్లో బ్రిడ్జి స్కోరు కార్డు ఉండటం మనం తరచు చూస్తుంటాం.

పాశ్చాత్యదేశాల్లో చాలా నాణ్యమైన ఫినిషింగు ఉన్న పేకల్ని తయారు చేస్తారు. మనదేశంలో ఫినిషింగుని బట్టి పేకలు మూడు రకాలు. ప్లాస్టిక్ కోటింగుచేసినవీ, కోటింగుగాని గ్లేజింగుగాని లేనివీ, పొడరుతో ఫినిషింగు చేసినవీ.

పేకాటకు ఎలాంటి కోటింగూలేని పేకల్ని వాడే ప్రసక్తేలేదు. కొన్ని దస్తాల్లోని పేకల్ని జింక్ స్టీరేట్ పొడరుతో గాని, టాల్కం పొడరుతోగాని, పిండి నబ్బుని మెత్తగా నూరిన పొడరుతో గాని కోటింగు చేస్తారు. ఇవి పైన చెప్పిన వాటిలో మూడో రకంవి. కొంతసేపు ఆడాక

పొదరుపోయి పేకలు బాగా వాడేసిన పేకల్లా తయారౌతాయి. ఇండియాలో దొరికే పేకల్లో ప్లాస్టిక్ కోటింగు చేసినవి మెరుగైనవి.

అలాకాక ఒంగే ప్లాస్టిక్ పదార్థంతో తయారు చేసిన పేకలు చాలా శ్రేష్ఠమైనవి. ఎవరూ అలా చెయ్యకపోయినా మాసిన ప్లాస్టిక్ పేకల్ని కడిగి శుభ్రంగా తుడిచి మళ్ళీ వాడేవీలుంటుంది. అయితే ఒకానొక కారణంవల్ల ప్లాస్టిక్ పేకలు పేకాట ఆడ్డానికి అత్యుత్తమమైనవికావు. అదేమంటే తరచుగా పేకల్ని మార్చి ఆడే పేకాటగాళ్ళు ప్లాస్టిక్ పేకలు వాడినప్పుడల్లా కట్ల తరబడి మాత్రమే కాక రోజుల తరబడి కూడా ఒకే పేక సెట్టుతో ఆడగలగడం తద్వారా ఆడుతూండటం జరుగుతూంటుంది. దాంతో మామూలుగా పేకలు మార్చి ఆటతీరును తద్వారా మార్చుకానికి చూసే ఆటగాళ్లకు ప్లాస్టిక్ పేకల వాడకం ఆ అవకాశంలేకుండా చేస్తుంది. అయితే ఆరేసి కట్లకు ఒకసారి మార్చేస్తే ప్లాస్టిక్ పేకలు పేకాటకు బాగానే పనికొస్తాయి.

మనదేశంలో తయారైన ప్లాస్టిక్ పేకలు అంత నాణ్యమైనవికావు. బాగా వొంచితే కొన్ని ముక్కలు విరిగిపోతాయి కూడా. వాటిపైన ప్రింటింగు చేసి అతుక్కుపోయినట్టుండే ఇంకు పేకలవాడకం వల్ల ఊడిపోతూంటుంది. దానివల్ల కొన్ని రోజులు వాడాక పేకల వెనుక భాగమంతా అక్కడక్కడా చెక్కేసిన అవతారం దాల్చుతాయి.

పంచరంగుల కుక్కలూ, పువ్వులూ, నగ్నశరీరాలూ వగైరాలు ప్రింటయి ఉన్న పేకల్ని వాడకపోవడం మంచిది. సింపుల్ డిజైనున్న పేకలే శ్రేష్ఠం. పేకలపైన డిజైను కళ్లకొట్టొచ్చినంత దాటుగా ఉండకూడదు. డిజైను ఆటగాళ్ళ దృష్టినీ ఏకాగ్రతనీ అటుఇటు మళ్ళించకుండా ఉండాలి.

పేక ముక్కంతా వ్యాపించి ఉండే డిజైన్లకన్నా తెల్ల బోర్డున్న డిజైనే మెరుగు. దానివల్ల సెకండ్ డీలరుకు మాయచేసేటప్పుడు ఇరకాటంగా ఉంటుంది. పేకాటకు వాడే రెండు దస్తాల్లోనూ డిజైను ఒకటే ఉండి రెండూ వేరు వేరులున్న దస్తాలు వాడ్డం మంచిది. కారణాలు హస్తలాఘవాన్ని వెల్లడించిన అధ్యాయంలో వివరించాను.

పేకలు పల్చగానూ, సులువుగా ఒంగేవిగానూ, ఒంచితే యధాస్థితికి వచ్చేవిగానూ ఉంటే వాటిని కలపడం పంచడం వాటితో ఆడ్డం ఆహ్లాద కరంగా ఉంటుంది.

కొన్ని చవక రకాల దస్తాల్లోని పేకల్లో అంకెలూ అక్షరాలూ రకరకాలుగా ముద్రించి ఉంటాయి. 13 ముక్కలూ తెరచి పట్టుకుంటే వాటి ముఖాలపైని (అంకెలుండే ప్రక్క) రంగు ఛాయలు కూడా వేరు వేరుగా ఉంటాయి. వాటితో ఆడ్డం చిక్కగా ఉంటుంది.

కొన్ని పేకముక్కల అంచులు దళసరిగా ఉంటాయి. అలాంటి పేకలు బలంగా ఒంగకుండా ఉంటాయి. వాటిని "గిల్టు" లేక "సిల్వర్" అంచున్న పేకలంటారు. వీటిని కలపాలన్నా చేతిలోని పేకని విప్పి పట్టు కోవాలన్నా అనుకూలంగా వుండదు. అదృష్టవశాత్తూ మన దేశంలో ఇవి హెచ్చుగా దొరకవు కూడా.

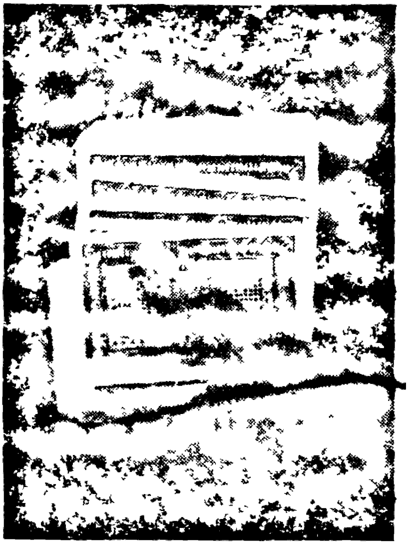
తెలుసుకోవడం ఆసక్తికరమూ అవసరమూ అయిన విషయం ఏమిటంటే పై విధంగా సిఫారసు చేసినట్లు ఒంగే గుణమూ (Flex ble) ఒంచితే యధాస్థితికి వచ్చే గుణమూ (elastic) గల పల్చని ప్లాస్టిక్ కోటింగున్న బ్రిడ్జిసైజు కొత్త పేకల వాడకం హస్తలాఘవంతో ట్రిక్కులు చేసే మాయ జూదగాడి అవసరాలకు బేషుగ్గా సరిపోతాయి. అయితే అతని మాయని పసిగట్టి అరికట్టే విధానాలు ఎరిగిన వాళ్ళతో ఆడేటప్పుడు మాత్రం కాదు.

పేకల్ని ఎలా కలపాలి? ఎలా కోయాలి? ఎలా పంచాలి?

పేకల్ని కలపడంలోని ముఖ్యోద్దేశం గతంలో ఏర్పడి ఉన్న వరుస ల్లోని ముక్కల్ని వేరు చేయడం. కాగా షఫ్లింగ్ (కలపడం) చేసేటప్పుడు మిశ్రమ దస్తాలోని ఏ భాగమూ, ఏ ముక్కలూ కలుపులోకి రాకుండా ఉండి పోకూడదు.

నేనెన్నోచోట్ల ఎంతో మందితో ఆడాను. వాళ్ళలో సగంమంది కూడా సమగ్రంగాకలపడం చాతనైన వాళ్ళుకారు. కలిపేటప్పుడే ముక్కల్ని

ఏటవాలుగా పట్టుకోవడంవల్ల వాటిమీది అంకెలూ బొమ్మలూ అందరికీ కనిపించేవి. సంపూర్ణంగా కలిపేవారు కారు. వాళ్ళు పేకల్ని కలిపాక కొన్ని ముక్కల స్థానాలు తమకు తెలిసినా తెలియకున్నా వాటిని మెలకువగా గమనించేవారికి తెలిసేలా కలిపేవారు.



పేకల్ని కలిపే ముఖ్యమైన విధానాలు మూడున్నాయి. మొదటిది కత్తెర వేయడం. ఇది మనం బాగా ఎరిగిందే. అయినా 18వ బొమ్మ చూడండి. దీన్నే ఇంగ్లీషులో r ffle shuffle అంటారు. రెండవ విధానాన్ని ఇంగ్లీషులో h nder shuffle అంటారు. 19వ బొమ్మ చూడండి. దీన్ని మనం "మామూలు కలుపు" అందాం. మూడవది (1వ బొమ్మ) overhand shuffle. దీన్ని తెల్లవాళ్ళే ఎక్కువగా వాడతారు. దీనికి కారణం ఇది ఒకే దస్తాని కలపడానికి ఉపయోగపడుతుంది కనుకా,

ఒకే దస్తాతో ఆడే ఆటలు తెల్లవాళ్ళు హెచ్చుగా ఆడతారుగనుకాసూ. ఈ విధానంతో రెండు దస్తాలు కలిపిన మిశ్రమ దస్తాని కలపడం కష్టం. మూడు పేకలైతే అసలు వీలుపడదు.

కొందరు మిశ్రమ దస్తాని రెండు భాగాలుచేసి ఒక దాన్ని రెండో దాన్లోకి అంచుదగ్గర చొప్పించి కలుపుతారు. అరుదుగా కొంతమంది sk'dding shuffle (20వ బొమ్మ) చేస్తూంటారు.

పేకల్ని [illegible]న్న చూడక విధానాలున్నాయి. వీటిని false shuffles అంటారు. వీటిని ఉపయోగించి మిశ్రమ దస్తాలోని కొన్నిగాని అన్ని పేకముక్కల్నిగాని క్రమం తప్పకుండా ఉండేలా పేకల్ని కల పొచ్చును. చూడ్డానికి కలుపు నమ్మశక్యంగానూ చక్కగానూ ఉంటుంది. కాని కలుపు పూర్తయాక మాయగాడు కావాలని నేర్పుగా ఉంచినంత మట్టుకు అన్నిగాని కొన్ని పేకము[illegible]ని అదిలో ఉన్న స్థానాల్లోనే వుంటాయి. హస్తలాఘవంతో పేకాట్లో మాయచేసేవాళ్ళు ఇళ్ళలో ఒంటరిగా అద్దాల ముందర కూచుని అనంతంగా బూటకపు కలుపుల్ని సాధనచేసి కలుపు నిజంగానే జరిగిందని చూసేవాళ్[illegible]కలిగించగలిగే నైపుణ్యాన్ని సంపాదిస్తారు. హస్తలాఘవానికి సంబంధించిన (హ·సం) అధ్యాయంలో పేకాటకు వర్తించేంత మేరకు ఈకపట విధానాల్ని వెల్లడి చేశాను.

ప్రిపేర్‌చేసిన పేక దస్తాని కోయడంలోని ఉద్దేశం పేకలు పేరుకుని ఉన్న క్రమాన్ని మార్చడం, కోయడం పూర్తయాక కోతకు ముందు ఒక విశిష్టమయిన స్థానాన వుండినని ముక్కలుకూడా కోశాక ఎక్కడికి మారినవీ కనుక్కోవడం సాధ్యపడ కూడదు. అయితే ఇది అసలు ఉద్దేశం. మాయ గాళ్ళని బోల్తా కొట్టించగలదో కాలేని కోత ఎలాకొయ్యాలీ అనేది హ. సం అధ్యాయంలో వివరించాను.

కాగా రకరకాల అబద్ధపు కోతలు మ్యాజిక్ చేసేవాళ్ళకు హస్త లాఘవ మాయగాళ్ళకూ తెలుసును. ఒకొక్క రకం కోత అసందేహ

స్పష్టంగా కనపడవచ్చును. కాని కోత అయ్యాక పేక ముక్కలన్నీ ఎక్కడివి అక్కడే ఉండొచ్చును కూడా, ఈ పుస్తక రచనోద్దేశం అనుమతించినంత మేరకు కపట కోతల్ని హ.నం అధ్యాయంలో చెప్పాను.

పేకలు పంచేటప్పుడు చేతులు బాగా క్రిందికి దించి పేకల అవతలి అంచుని బల్లవైపుకు మొగ్గేలా ఉంచి వాటినెవరూ చూడ్డానికి వీల్లేకుండా పంచాలి. పంపకం మొత్తం పూర్తయే వరకూ ఎవర్నీ తమ పేకల్ని ముట్ట నీయకూడదు. డీలరు తన 13 ముక్కల పేకని లెక్కపెట్టి ఆపైన ఎవరి పేకలు వారికివ్వాలి. ఎవరికీ ఎక్కువ తక్కువలు లేవని నిర్ధారణ చేసుకున్నాక జోకరు కోయాలి.

ఇక హస్తలాఘవ మాయగాళ్ళ సంగతి, కఠోరమైన ప్రాక్టీసుచేసి దొంగ పంపకాలు పంచడంలో నైపుణ్యం సంపాదిస్తారు. ఆ నైపుణ్యాన్ని ఉపయోగించి పేకలు పంచేటప్పుడు తమకుగాని తమ తోడు దొంగలకుగాని కావలసిన ముక్కలు పంచివేస్తారు. [redacted] ధన వర్షమే కురుస్తుంది.

పేకాట ఆడే ప్రతి వ్యక్తి తన శ్రేయస్సు దృష్ట్యా పేకల్ని సరిగ్గా కలపాలి. కోయాలి. పంచాలి. ఇతరులు కూడా సరిగ్గా కలిపేలా, కోసేలా, పంచేలా చూడాలి. మన జాగ్రత్తలో మనముంటే ఏ టక్కరీ అంత సులువుగా మన [redacted]

7. స్టేక్ గేం - నేర్పుగా ఆడేవిధానం

కూటికోసం కోటి విద్యలు. పేకాట ఆడేవాళ్ళందరూ కూటి కోసం దానిపైన ఆధార పడకపోయినప్పటికీ ధనార్జనకోసం లోకులు అవలంబించే ఎన్నో విధానాల్లో పేకాడ్డంకూడా ఒకటి అయితే పేకాట ఆడి ధనార్జన చేయడం చాలా కష్టమైన పని. ఎక్కడో బహుదూరాన అడవులూ పర్వతాలూ దాటుకుంటూ వెళితే బంగారం కావలసినంత దొరుకుతుందని విని అతి తీవ్రమైన పోటీని ఎదుర్కొంటూ దాన్ని దొరకబుచ్చుకోడానికి బయల్దేరడం లాంటిదే పేకాట. అలా బయలుదేరిన వాళ్ళలో ఎంతోమంది వట్టి చేతుల్తో తిరిగొస్తారు. కొందరు వికలాంగులై తిరిగి రావచ్చును. మరి కొందరు అన్వేషణలో దారి తప్పి తిరిగి రాకపోగా తిరిగొచ్చి వైభవంగా బ్రతుకుదామని ఆశించి బయల్దేరిన కొందరు దురదృష్ట జాతకులు అన్వేషణ లోనే నశించి మామూలు జీవితానికే నోచుకోక పోవచ్చును. లాభాపేక్షతో తెగించి చేసే అటువంటి ప్రయత్నాల్లో విజేతలు బహు కొద్దిమందే అవుతారు.

అయితే పేకాటలో ఎవరు గెలుస్తారు? ఎవరా కొద్దిమంది విజేతలు?

పేకాట్లో ముఖ్యంగా గెలిచేది హస్తలాఘవంతో మాయచేసే మోసగాళ్ళూ కలిసి దొంగాట లాడేవాళ్ళూను. జేబుదొంగలెంతో వీళ్ళు కూడా అంతే. మీరో పేకాట ఆడేటప్పుడు ప్రాథమికంగా అవలంబించ వలసిన సూత్రం వాళ్ళతో ఆడకపోవడమే! ఒకవేళ ఆడేటైతే వాళ్ళ మోసాన్ని ఎలా పసికట్టాలీ ఎలా అరికట్టాలి అనేవి బాగాతెలిసుండాలి. వాళ్ళ గురించి హస్తం అధ్యాయంలో వివరంగా వ్రాశాను.

అయితే మాయగాళ్ళులేని పేకాట బోర్డులో ఎవరు గెలుస్తారు?

అలాంటి బోర్డులో ఆట ఎవరికి అనుకూలంగా ఆడితే వాళ్ళు గెలు

స్తారు. ముక్కొస్తే తుక్కయినా ఆడుతుందనే పేకాట సామెత కూడాఉంది.

అయితే ఇక్కడొక చిక్కుంది. పేకాట ప్రతిసారీ ఒకేవ్యక్తికి అనుకూలంగా ఆడదు. కేవలం ఆట అనుకూలిస్తే గెలుద్దామనే ఉద్దేశంతో ఎవరైనా ఆడుతూపోతే కాలగమనంతో పాటు సొమ్ముపోవడం ఖాయం. పేకలు ఒకడినే అనుకూలించడం అరుదు. అలా అరుదుగా పేక అనుకూలించగా గెలిచిన సందర్భాలుకూడా అరుదుగానే ఉంటాయి. అంటే ఓడిన సందర్భాలే ఎక్కువౌతాయన్న మాట

సరే? అలాంటప్పుడు మాయగాళ్ళు మినహా కాలగమనంతో పాటు నిశరంగా గెలిచేదెవరు?

ఒక br'lliant strategist అంటే యుక్తిగా ఆడ్డంలో ఆరితేరిన వాడు పేకాట్లో ఇతరుల కన్నా మెరుగైన స్థితిలో ఉండే వీలుంది. అటువంటి నేర్పరికి పేకాటసాగే తీరుకు సంబంధించిన కొన్ని ప్రత్యేక లక్షణాలూ, ఆటలో పేకముక్కలు ప్రదర్శించే ప్రవర్తనా క్షుణ్ణంగా తెలిసి ఉండాలి. పేకాట్లో నాలుగు విస్మయం కలిగించే అంశాలున్నాయి. వాటిని సందర్భాన్ని బట్టి గుర్తించగలిగి వాటికి అనుగుణంగా ఆడేవిధానాన్ని దిద్దుకోవాలి.

నేర్పుగా ఆడదలిచే వ్యక్తి తన ప్రత్యర్థుల్ని బాగా అర్థంచేసుకోవాలి. అతనికి ముక్కలాటలోని సూక్ష్మాలన్నీ తెలిసి ఉండాలి. నిదానంగా తొణక్కుండా ఎప్పుడూ ఒకే జాగ్రత్తతో మెలొక్కొని ఉండి ఆడాలి. అతని దిసాక్కర్డింగూ. సరైన నిర్ణయాలకు రాగల తెలివితేటలూ, జడ్జిమెంటూ ఇవన్నీ లోపరహితంగా ఉండాలి. అలాంటి ఉచ్చమైన నేర్పరితనమున్న ఆటగాడు తను పేకలకి తనకు పేకలూ చెందిన వ్యక్తి.

ఒకవేళ మీరు కూడా అంత నేర్పుగా ఆడేవాళ్ళయితే మీరు పేకాటని బాగా అర్థంచేసుకున్నట్టే లెక్క. మీ ప్రత్యర్థులకన్నా మీరు ముక్కలాట ఆడేతీరు కూడా శ్రేష్ఠమే అయిఉండాలి. వాళ్ళకన్నా ఆట బాగా ఎలా ఆడాలి

అనేది మీకు తెలిసి ఉంటుంది. పేకాటలో Winning Strategy (గెలిచే నేర్పరితనం) అంటే అదే. ఇంకేదీకాదు.

మీకు Winning Strategy తెలిసి ఉంటే ఆటలో మీరు ఎక్కువేమి నష్టపోతూ ఉండిఉండరు. కనీసం మీరు గెలిచినప్పుడల్లా ఓడినదంతా వసూ అయినా ఉండి ఉండాలి. మొత్తంమీద మీ పేకాట వ్యాపకం నిరుత్సాహకరంగా ఉండి ఉండకూడదు.

చెట్టెలాంటిదనేది దాన్ని ఫలాన్నిబట్టి తెలుస్తుంది. ఆటలో మీ ఆర్థిక పరిస్థితినిబట్టి మీరు పేకాట సామర్థ్యంగా ఆడినదీ లేనిదీ తేటతెల్లమవుతుంది. ఇంతవరకూ మీరాడిన పేకాట నిరుత్సాహకరంగా ఉండి ఉంటే, పేకాట మానుకునే ఉద్దేశం మీకు లేకుంటే ఈ అధ్యాయమూ ఈ మొత్తం పుస్తకమూ మీకోసం ఉద్దేశించి వ్రాసినవే.

పేకాట నేర్పుగా ఎలా ఆడాలనేది వివరించడంలో ఉన్న కష్టం అంతా ఇంతాకాదు. నేర్పరితనంతోపాటు దైవాధీనం కూడా కూడుకున్న పేకాటని బాగా ఎలా ఆడాలనేది ఒక క్లిష్టమైన కలని వివరించి చెప్పడం లాంటిదే. కలని ఒక భాషలోనికి తర్జుమా చేయడం ఎంత కష్టమో మీరు ఎరిగినదే.

కాగా ఈ అధ్యాయంలోని విషయాలు స్పష్టంగానే ఉన్నాయని పిస్తాయి. బహుశా సంపూర్తిగానే ఉన్నాయని కూడా అనిపించవచ్చును. అయితే నిజానికి నేను మొత్తం విషయాన్ని కాగితంమీద పెట్టలేకపోయాను. ఇందులో వివరించిన విషయాలు ఒక అస్థిపంజరంలాంటివి మాత్రమే. ఒక పునాది మాత్రమే. దానిపైన మీరే సంపూర్ణ అవగాహన, సరైన ఆచరణ అనే కట్టడాల్ని నిర్మించుకోవాలి. యిందులోని సూచనల్ని ఆచరిస్తూ పోతూంటే నేను భాషలోనికి తర్జుమా చెయ్యలేకపోయిన విషయాలు మీకే తెలుస్తాయి.

పేకాట అతినేర్పుగా ఆడగలగడం ఆచరణలో చాలా కష్టం. అలా ఆడగలడం కూడా ఒక వరమే. ఏరోజైనా సరే మీరు పేకాట్లో బాగా దెబ్బ

తిన్నారంటే ఈ అధ్యాయంలో ఇచ్చిన ఒక సలహానో కొన్ని సలహాల్నో పాటించక పోవడంవల్లనే అయివుంటుంది. మనలోని లోపాలూ మన తప్పిదాలూ పేకాట్లోనేకాక ప్రతిపనిలోనూ మనం సఫలంకాకుండా చేస్తాయి. పేకాట ఆడి నష్టపోయిన ప్రతిసారీ ఏంచేసి ఉండాల్సిందో ఏమిచెయ్యకుండా ఉండాల్సిందో ఈ పుస్తకాన్ని సంప్రదించి మీరు తెలుసుకోగలుగుతారు. బహుశా చాలినంత డబ్బు లేకుండా ఆటలో కూర్చోవడంవల్ల నష్టం వాటిల్లి ఉండొచ్చును. లేదా ఉద్రేకం కొద్దీ ఆడేసిన ఆ అదృష్టాని ఒక్క జాక్ పాట్ ఆట చివరికి ఓటమికి దారితీసి ఉండొచ్చును. కాదంటే, సమయం మించకముందే యం.డి. చేయక పెంకిగా ఆడి యిచ్చిన ఆ పుల్‌కౌంటు ఆట సాఫల్యపు పతనానికి నాంది అయి ఉంటుంది. డిస్కార్డింగులో చేసిన పలానా పలానా తప్పులు రాబోయిన సౌమ్మును పాడుచేసి ఉండొచ్చును. ఆట మరీ తగ్గులో ఉన్నాకూడా లేచిపోక కట్ తరువాత కట్‌లు ఆడ్డంవల్ల జేబు గుల్లఅయి ఉండొచ్చును. లేదా మరేం ఫరవాలేదులే అనుకుంటూ తెలిసి కూడా వాళ్ళతో ఆడినందుకు ఫలితంగా మాయ జూదగాళ్ళు కాటేసి ఉంటారు. ఒక తప్పిదం కాకుంటే మరొకటి అయిఉంటుంది. కౌలగమనంతోపాటు Brilliant Strategist లా ఆడగలగాలనే పట్టుదలా దీక్ష జూదరిని కాపాడగలవు. మరేవీ కాపాడలేవు.

పేకల్ని ఒకసారి కత్తెర వేశాక మరోసారి కత్తెరవేస్తే వాటి వాటి మొదటి స్థానాలకు వచ్చేస్తాయని కొందరనుకుంటారు. అది తప్పు. కాగా పేకల్ని ముక్కకి ముక్క కలుపుతూ కూడా ఎన్నిసార్లు కత్తెర వేసినా యథాస్థానాలకు రావనీ ఇంకా సంపూర్ణంగా కలుస్తూ పోతాయనుకోవడం మరీ పొరపాటు.

ఏవో కొన్ని పేకముక్కల్ని తీసుకుని వాటిని సగభాగాలు చేసి రెండిటినీ ముక్కకి ముక్క కలుపుతూ కత్తెరవేస్తే అసలు రెండు భాగాలు చెయ్యక ముందు అన్ని పేకలూ ఏ స్థానాల్లో ఉండేవో ఆ స్థానాలకు

వచ్చేస్తాయి. అయితే పేకముక్కలెన్ని అనేదానిపైన ఎన్ని కత్తెరలనేది ఆధారపడి ఉంటుంది. అయితే కత్తెర కలుపుకు ముందుగా మామూలు కలుపునంగతి చూద్దాం.

ఎన్నో కొన్ని పేకలు తీసుకుని ప్రతిసారీ ఒక్కొక్క ముక్కని పైనుంచీ లాగుతూ మామూలు కలుపు కలిపితే కలుపుపూర్తయాక ముక్కలన్నీ ఒకే వరుసలో ఉంటాయికాని వాటి క్రమం ముందుండిన క్రమానికి వ్యతిరేకం అవుతుంది. అంటే ముందర రెండు నుంచీ పది వరకూ పైనుంచి క్రిందికి ఉంటే కలిపయ్యాక అదే వరుసలో 2 నుంచీ 10 వరకూ క్రిందినుంచి పైకి ఉంటాయి. అలాంటి కలుపే మరొకసారి కలిపితే పేకలన్నీ అదిలోఉన్న స్థానాలకు వచ్చేస్తాయి.

ఇక కత్తెర కలుపు సంగతి చూద్దాం.

ఆరు పేకముక్కలు తీసుకోండి, మన ప్రయోగానికి వీలుగా ఉండేలా అవేవో ఒక గుర్తువి ఆసు, 2, 3, 4, 5, 6 అనుకుందాం. అదే వరుసలో ఆసు పైనా 6 క్రిందా ఉండేలా పేర్చి పైమూడు ముక్కలూ ఎడమ చేతిలోనూ క్రిందిమూడూ కుడి చేతిలోనూ పట్టుకుని ముక్కకి ముక్క కలిపేలా కత్తెర వేయండి. మొదట్లో కుడి చేతిలో క్రిందున్న ముక్కని వదిలి కలుపు మొదలెడితే చివరికి ఆసుపైనుంటుంది. అన్ని తక్కువ ముక్కల్తో కూడా ముక్కకిముక్క కత్తెర వేయడం ఎంత కష్టమో ఈ ప్రయోగం చేసేటప్పుడు మీకు తెలుస్తుంది. ముందు కలిపిన విధంగానే మళ్ళీ కలపండి. నాలుగో కలుపు పూర్తయాక ఆరు ముక్కల్నీ విప్పి చూడొచ్చును. మొదట్లో ఎలా పేర్చారో సరిగ్గా అక్రమంలోనే ఉంటాయవి.

ఏడు పేకల్తో మళ్ళీ ప్రైరి చెయ్యండి. పై నాలుగు ముక్కలూ ఎడమ చేతిలోనూ క్రింది మూడు పేకలూ కుడిచేత్తోనూ పట్టుకుని మొదట ఎడమ

చేతిలోని అట్టడుగు ముక్కని వదలి చివరికి ఆసు పైనుండేలా కత్తెర వెయ్యండి. ముక్కకి ముక్క అంటే ca·d by card కలపాలి. పేకముక్కలు ఏడూ వాటియథాస్థానాలకు రావడానికి ఈసారి మూడు కలుపులు సరిపోతాయి

ఈసారి 8 పేకముక్కల్నీ పైవిధంగా కలపండి. ఈసారి కూడా 3 కలుపులు సరిపోతాయి.

మీకు ఆసక్తికరంగా ఉంటే 13 ముక్కల్తో ప్రయత్నించండి. ఆసు, 2, 3 నుంచీ రాజువరకూ ఆసు పైనుండేలా పేర్చండి. పై 7 పేకలూ ఎడమ చేతిలోనూ క్రింది ఆరూ కుడిచేతిలోనూ తీసుకోండి. ఇదివరకటిలాగే కత్తెర్లు వేస్తే మొత్తం పేకలన్నీ వాటి ప్రథమ స్థానాలకు రావడానికి 12 కలుపులు అవసరమౌతాయి. అయితే ఈలోగా ఆరోకలుపు తరువాత ఒక గమ్మత్తయిన పేకల కూర్పుని చూడొచ్చును. పైనున్న ఆసుని తప్పించి మిగతా పేకలన్నీ మొదట్లో ఉన్న క్రమానికి వ్యతిరేక క్రమంలో పేరుకుని ఉంటాయి. అంటే ఆసూ, K, Q' ....3, 2 ఈక్రమంలో ఉంటాయి. అయితే మరో ఆరుకలుపులయ్యాక మళ్ళీ పై ఆసు తప్ప మిగతా 12 ముక్కల క్రమం తిరగబడుతుంది. అప్పుడు మొత్తం 13 పేకల కుండేది మొదట్లో ఉండిన వరుసక్రమమే.

ఒకవేళ వాటిలో రాజుని తీసేసి 12 ముక్కలే వాడితే 10 కలుపులకే పేకలన్నీ వాటివాటి జన్మస్థానాల కొస్తాయి.

ఓపికుంటే 26 పేకలు కలిపి చూడండి. పేకలన్నీ 20 కలుపుల తరువాత మొదట్లో ఎక్కడెక్కడుండేవో అక్కడికొచ్చి చేరతాయి.

ముప్పై, నలభై, యాభై, అరవై లేదా మీ కిష్టమొచ్చినన్ని పేకల్తో ముక్క తరువాత ముక్క పడేలా కత్తెర కలుపు కలపండి. పేకలన్నీ చివరికి యథాస్థానాల కొస్తాయి. అయితే పేకల సంఖ్య పెరుగు

తున్న కొద్దీ కలుపుల సంఖ్య పెరుగుతుంది. ఈ కలుపులు చేస్తూ పేకల్ని విడమర్చి చూస్తే ఎన్నో ఆసక్తికరమైన వరుస క్రమాలు చూస్తారు.

ఈ విషయాలు పేకల్తో ఎప్పుడూ ఆడుతూండే మనం తెలుసుకో దగినవి. దీనివల్ల ఒకటి మనకు రూఢి అవుతుంది. రమ్మీ ఆడుతూ యే నిపుణుడు కూడా 108 ముక్కల్ని తనకు కావలసిన విధంగా పంచేటందుకు పేర్చలేడు. వాటిని ప్రతీసారీ సరిగ్గా సగభాగం చేసి పేకలన్నీ ప్రథమస్థానా ల్లోనికి రావటానికి అవసరమైనన్ని సార్లు కలపడం మరీ అసంభవం. పైగా పంచే ముందర కోతకూడా వుంటుంది.

పేకాట ఆడేటప్పుడు కోతకూ పంచకానికీ ముందు పేకని పలు మార్లు కలపడం మంచిది.

కలుపు ప్రసక్తి వచ్చింది గాబట్టి ఇక్కడ ఇంకో విషయం చర్చిద్దాం.

పేకల్ని కలపడంవల్ల వాటి స్థానాలు మారతాయి, అసలు పేకల్ని కలపడంలోని ఉద్దేశమే అదికదా! మొదట్లో ఏదో ఒక స్థానంలో ఉండిన ఒక పేకముక్క ఒక కత్తెర కలుపు తరువాత ఎక్కడికి మారుతుంది?

దానికొక ఇంచుమించైన సూత్రం ఉంది.

ఒకానొక కార్డు మిశ్రమ దస్త్రలో పైనుంచీ రెండోది అనుకుందాం దస్త్రాని ఇంచుమించుగా రెండు సమభాగాలుచేసి ఏకకితీగా కత్తెర వేశాక ఆ ముక్క మూడవస్థానాని కొస్తుంది. అంటే గతస్థానాన్ని తెలియజేసే సంఖ్యని రెట్టింపుచేసి అందులోంచి ఒకటి తీసేస్తే ఎంతొస్తుందో ఆస్థానాని కొస్తుందన్నమాట. మరోకలుపువేస్తే ఆకార్డు 5వ స్థానానికి (3 × 2 − 1 = 5) వస్తుంది. ఇంకొక కలుపు కలిపితే 9వ స్థానాన్ని ఆక్రమిస్తుంది. ఇది నిర్దిష్టమైన సూత్రం కాకపోయినా దాన్ని వాడ్డం ఎలాగో తెలిసిన వాళ్ళకు ఆచరణయోగ్యమే. కార్డు మారినస్థానం సూత్రం ప్రకారం ఉండటమనేది

కలుపు ఏకరీతిగా చెయ్యడం పైన ఆధార పడుతుంది. సాధారణంగా పేక ముక్క ఒకస్థానం అటో ఇటో ఉంటుంది.

బహుశా ఈసూత్రం వెంటనే మీకు ఆసక్తి కలుగజేసి ఉండకపోవచ్చును. అయితే దీన్ని రహస్యంగాఉంచి ఆటలో ఉపయోగించగల ఘనులున్నారు. ఏసూత్రమైనా ఎంతటి హస్తలాఘవ చాతుర్యంతో కూడుకున్న విధానాన్నయినా అన్నిచోట్లా కావలసినప్పుడల్లా ఉపయోగించడానికి వీలుకాదు. అవకాశమే దొరికితే నేర్పున్నవాడు తనకు తెలిసిన ఎన్నో మెళుకువల్లో ఏది వరిపోతే దాన్ని ప్రయోగించి ప్రయోజనాన్ని పొందుతాడు.

నాలుగు ముక్కల సీక్వెన్సుని మిశ్రమదస్తా పైనుంచి దాన్ని సగ భాగాలుచేసి ఒకసారి ఏకరీతిగా చక్కని కత్తెర కలుపు కలిపితే ఆ ముక్కలు రమారమీగా ఒకటి, మూడు, అయిదు, తొమ్మిదో స్థానాల్లో ఉంటాయని తెలుస్తుంది. ఆమాత్రం తెలిస్తే చాలు. కోత, కలుపుల తరువాత మిశ్రమదస్తాలో ఆ ముక్కలున్న భాగమే దస్తాలో ఉండి ఆటలో కాస్తే గజఆటగాళ్ళు రకరకాలుగా ప్రయోజనాన్ని పొందే ప్రయత్నం చెయ్యగలరు. ప్రయత్నం ఫలిస్తే లాభమొస్తుంది.

మీరు పేకాట చతురతగా ఆడాలంటే దానికి తగిన వ్యక్తిగత లక్షణాలూ, మనస్తత్వమూ మీకుండాలి.

ఏ ఆటలోనైనా నెగ్గాలంటే ఆ ఆటకు అవసరమైన కొన్ని ప్రత్యేక లక్షణాలు ఆటగాడికి ఉండాలి. గుర్రప్పందాల్లోని జాకీకి రెగ్యులర్ స్వారీ ప్రాక్టీసుండాలి. అతను ధైర్యసాహసాలు కలిగినవాడై బరువు తక్కువైన శరీరంగలవాడై తనెక్కిన గుర్రాన్ని అర్థం చేసుకుని తనకు అవసరమైన విధంగా దాన్ని పరుగెత్తించగలవాడై ఉండాలి. ఇవి అతని కవసరమైన లక్షణాల్లో కొన్ని. అలాగే పరుగు పందాల్లో పాల్గొనే క్రీడాకారుడు బక్కగానూ, పొడుగాటి కాళ్ళుకలిగి మంచి సత్తువ అంటే stamina కలిగిన

వాడై ఉండాలి. ఎప్పుడు నెమ్మదిగా పోవాలో ఎప్పుడు వేగం పుంజుకోవాలో అతనికి తెలిసిఉండాలి. బ్రిడ్జ్ ఆడే ఆటగాడికి మంచి card sense ఆటలో రకరకాల సంభావ్యతల శాతాలూ (percentages and odds. against possibilities) తెలిసి ఉండాలి.

ఈ అధ్యాయం నుంచి జయంకోరే పేకాటగాడికి కావలసిన లక్షణాలు మీకు తెలుస్తాయి. అవి మానసికమైనవీ, ఆటలో చూపవలసిన నేర్పుకు సంబంధించినవీనూ. తెలివిగా నిర్ణయాలు తీసుకునే సామర్థ్యం ఒక్కటే కాక తూచితూచి ఆలోచించే గుణం, ఏకరీతిగా జాగ్రత్త వహించడం, ఓర్పు, నిదానంగా ఉద్రేకపడకుండా ఆడే లక్షణమూ ఉండాలి.

పేకాట ఆడేటప్పుడు ప్రతి వ్యక్తికీ తన తాలూకు వాస్తవిక రూపం తనకే వెల్లడి అవుతుంది. తనుగెలవడం కోసం ఆడతాడు. గెలిచిన డబ్బుని ఏంచెయ్యాలో కూడా ముందుగా ఆలోచించుకుంటాడు. అయితే ఎప్పుడైతే ఓడతాడో బంధించబడ్డ మృగంలా అణిగిపోయి దీనస్థితిలో ఉన్నట్లు ఫీలవుతాడు. తన డబ్బు తనకొచ్చేస్తే చాలు ఇక అక్కణ్ణుంచీ వెళ్ళిపోయి మళ్ళీ ఎప్పుడూ ఆడకూడదనే తాత్కాలిక నిర్ణయాని కొచ్చేస్తాడు. ఎన్నోసార్లు అలాంటి నిర్ణయాలన్నీ వట్టి నిర్ణయాలే అవుతూంటాయి.

ఆడేటప్పుడు మిమ్మల్ని నిదానంగా ఆడలేని వాళ్ళుగానూ, ఎప్పుడూ నష్టపోయే వాళ్ళుగానూ ముద్రవేసే లక్షణాలేవైనా మీలో కారనపడితే వాటిని గమనించి ఆట తీరును మార్చుకోండి. జీవితంపట్ల మీకున్న వైఖరి కూడా మీ పేకాటను ప్రభావితం చేస్తుంది. ఉదాహరణకు ఏ విషయాన్ని లోతుగా పరిశీలించి చర్య తీసుకునే అలవాటు లేని వాళ్ళయితే పేకాట మీకు బొత్తిగా సరిపడదు. కొందరు విపరీత మనస్తత్వాలున్న ఆటగాళ్ళుంటారు. తప్పనిసరి అన్నంతగా జూదానికి బానిసైఆటమీద పగదీర్చుకోవాలన్నంత కసితో వెర్రిగా

ప్రతి ఆటా అది నిర్విరామంగా నష్టపోతూంటారు. అలాంటి జూదగాడికి మానసిక వైద్య సహాయం సైతం అవసరం కావచ్చును.

సాధారణంగా నష్టపోతూండే ఆటగాడు తనని ఆత్మ పరిశీలన చేసుకుని ఈ పుస్తకం వల్ల తనెక్కడ తప్పటడుగులు వేస్తున్నదీ తెలుసుకొని ఆట తీరును మార్చుకుంటే ఆటలో తన ఆర్థిక పరిస్థితిని మెరుగు పర్చుకునే అవకాశం ఉంది. లేదా ఆటలోని లోటుపాటులూ సాధక బాధకాలూ తెలిశాక ఆట కట్టిపెట్టి నష్టాల్ని తప్పించ వచ్చును. ఆనిర్ణయమే గనక తీసుకొని దానికి కట్టుబడితే ఆ ఆటగాడు పేకాటలోనే కాక మరింత గొప్పరీతిగా విజేత అవుతాడు.

మీ ఆదాయానికీ ఆర్థిక స్థోమతకూ సరిపడనంత పెద్ద స్టేకులో పేకాట ఆడొద్దు. ఆటకు కూచునేదైతే చాలినంత డబ్బుండాలి. రెండు బ్యాంకు౨ంటే మంచిది. లేదా కనీసం బ్యాంకున్నర అయినా లేకపోతే ఆటకు కూచోవద్దు.

కట్‌ల మధ్యన చేరొద్దు. ఒక కట్ పూర్తయాక సీట్లకోసం అందరూ కట్ ఫర్ సీట్స్ చేసేపట్పుడు మీరు కూడా కట్ చేసి కూచోండి. ఒక కట్ మొదట్లో చేరటమే ఆట ప్రారంభించడానికి సరైన సమయం. అసలు ఆట ప్రారంభంలో కూచుంటే ఇంకా మంచిది. బోర్డు తాజాగా ఉంటుంది. అందరి జేబులూ బరువుగా ఉంటాయి.

గత కొద్దిరోజులుగా మీ చెయ్యి డల్‌గా ఉండివుంటే అన్నిరోజులు ఆడక విరామం ఇస్తే మంచిది. తగినంత విరామం తరువాత హ్యాండుమారే అవకాశముంటుంది.

ఒకరోజు గెలిస్తే మర్నాడు ఆ సొమ్మంతా తెచ్చి మళ్ళీ ఆడొద్దు. జూదానికి కొంత బ్రేక్ యివ్వండి. మనం ఆడేది డబ్బు గెలిచేందుకు - డబ్బు మన అవసరాలకు ఉపయోగపడటానికి వాడాలి. అందుచేత ఒకరోజు గెలిచాక గెలిచిన డబ్బుని సద్వినియోగం చేశాకనే మళ్ళీ రిస్కుతో కూడుకున్న జూదానికి ఉపక్రమించండి.

మరే ఇతర ముఖ్య కర్తవ్యాలూ నిర్లక్ష్యం చెయ్యక వాటిని పూర్తి చేసుకొనిగాని పేకాటకు కూచోవద్దు. మనకు పేకాట ముఖ్యం కాదు. మన వృత్తి, మన సంసార సంక్షేమం వీటిని మున్ముందుగా పదిలపర్చుకుని మన సరదాకోసం ఆడితే పేకాట ఆడుకోవాలి. ఆడేటప్పుడు అన్ని విధాలుగానూ మనశ్శాంతి ఉండాలి. కంగారు, పరధ్యానం, ఆదుర్దా, వ్యాకులతా ఏకాగ్రతని మళ్ళించే మరే ఆటంకమూ ఉండకూడదు. బాగా ఆకలిగా ఉన్నప్పుడు లేదా అస్వస్థతగా ఉన్నప్పుడూ పేకాట ఆడొద్దు. మీకన్నా పేకాటలో నేర్పు అతి హెచ్చుగా ఉన్న వాళ్ళతో ఆడొద్దు. పులిని చూచి జంతువులన్నీ హడలెత్తుతాయి· కాని సింహాన్ని చూచి పులి యెందుకైనా మంచిదని ఓ అడుగు వెనక్కి వేస్తుంది. అయితే అది పులికి సిగ్గుచేటైన సంగతేమీకాదు. అందరూ సమాన బలం కలిగిన వాళ్ళుకారు. మనకన్నా బలవంతులతో తలపడ్డం అవివేకం.

హస్తలాఘవంతో మాయ చేసేవాళ్ళూ, కలిసి దొంగాట లాడేవాళ్ళూ ఉన్నారని తెలిస్తే వాళ్ళతో ఆడదామనే ఆలోచన కూడా రానివ్వొద్దు. వాళ్ళు మీ కళ్ళుగప్పి మీ సొమ్ముని జేబులో చెయ్యిపెట్టి లాక్కున్నంత పనిచేసేస్తారు. ఎక్కడైతే నేర్పుగా ఆడినా కూడా, అదృష్టం కొద్దీ మంచి ఆటలు పడుతున్నా కూడా మీరు గెలవలేక పోతూంటారో అలాంటి చోట ఆడొద్దు. ఆటలో వుండగా మద్యం పుచ్చుకోవద్దు. మత్తులో ఉన్న వాళ్ళతో ఆడొద్దు.

పేకాట నేర్పుగా ఆడే విధానమంటూ ఇదంతా చెప్పటం జరుగుతూందేమిటబ్బా అని మీరు అనుకుంటున్నారు గాబోలు. కాని ఇప్పుడు చెబుతున్నదీ ఈ అధ్యాయంలో ఇంతవరకూ చెప్పినదీ ఉపోద్ఘాతం కాదు. ఈ సూచనలన్నీ పేకాటని ఉత్తమంగా ఎలా ఆడాలనేది చెప్పేవే.

ఈరోజు ఇంత సొమ్ము గెలవాలంటూ ముందుగానే నిశ్చయించుకొని ఆడొద్దు. మీరు అనుకున్నది సాధించలేక పోవచ్చును. సాధించే వ్యర్థ

ప్రయత్నం దరిమిలా మీ అసలు ఆట (basic game) ఆడక తప్పని దాటలాడే ప్రమాదముంది.

గెలుపూ ఓటమి అనేవి ఆటలో ఎలాగూ వుంటాయి. ఆట తెలివిగా అర్థం తప్పించి గెలుపూ ఓటమి అనే వాటిని అదుపులో పెట్టడానికి వేరే ధర్మమైన మార్గంలేదు. పేకాటని పట్టింపు లేకుండా కాక, తెలివితేటలుగా, నేర్పుగా, ఓపిగ్గా, నిదానంగా ఆడవలసిన ఆటగా భావించి మీ మట్టుకు మీరు సూక్ష్మబుద్ధితో ఆడటం చెయ్యండి. ఫలితం తన సంగతి తనే చూసుకుంటుంది.

పేకల్నిగాని మీ దురదృష్టాన్నిగాని ఎప్పుడూ దూషించవద్దు. ఆటలో ఎప్పుడూ కోపం తెచ్చుకోవద్దు. నిరాశతోనో, అసహ్యంతోనో, కోపంతోనో పేకల్ని విసిరిపారెయ్యొద్దు. తెగించొద్దు. నిస్పృహ చెందొద్దు. నిదానంగానూ స్థిరమనస్సుతోనూ ఆడండి. ఆటనూ మీ ప్రత్యర్థుల్నీ అర్థం చేసుకోండి. ధైర్యంగానూ నిబ్బరంగానూ ఆడండి. పిరికితనం వద్దు. దుడుకుతనం అంతకన్నా వద్దు. నిర్లక్ష్యం అసలేవద్దు. రాత్రి బాగా పొద్దు పోయే వరకూ ఆడొద్దు. గ్లాని కలిగాక ఇక ఆడొద్దు.

ఓడితే మగాడిలా ఓడండి. గెలిస్తే దాన్లో చాలామట్టుకు మిగుల్చుకొని ఎప్పుడు వీలుపడితే అప్పుడు లేచిపొండి. ఆటాడవలసిన పరిమితి కాలం (time limit) అయిపోయాక కూడా వచ్చిన దబ్బు పోయేంత వరకూ ఆడొద్దు. ఎప్పుడూ కాస్తో కూస్తో గెలిచివెళ్ళా రపపించుకోండి.

బ్రతిమాలిగాని బలవంతానగాని ఎవర్నీ మీతో పేకాటకు కూచోబెట్ట వద్దు. సాధారణంగా అలాంటివాళ్ళు గెలుస్తూంటారు.

ఒకొక్క సిట్టింగులో ఒక్కొక్క ఆటగాడికి ఆట తరువాత ఆట అవుతూంటుంది. కాగా మరొకడు ఎంత గింజుకున్నా ఛస్తే ఆట అవదు. అలా ఎందుకు జరుగుతుంది ?

Laws of probability(సంభావ్యతాసూత్రాలు)కు సంబంధించిన

మూలాధారమైన విషయాలేం (fundamentals) చెబుతాయంటే ఏదైనా పనిచేసినపుడు దానివల్ల సంభవించే ఫలితాలు (out comes) కొన్ని ఉండి అవి సంభవించడానికి అన్నిటికీ సమానసంభావ్యత (probability) ఉంటే ప్రతిసారీ వాటిలో ఏదో ఒకటి జరగడానికి సరిసమానమైన అవకాశాలుంటాయి. chance (దైవాధీనం) పైన ఆధారపడే ఆటల్లో ఒకసారి కలిగే ఫలితం మరెన్నిసార్లు ఏమి సంభవించి ఉన్నా వాటిపైన ఆధారపడి కలగదు. అంటే ప్రతిసారీ ఒక ఫలితం సంభవించడానికి ఎంతైతే అవకాశం ఉంటుందో మిగతా ఫలితాలు కలగటానికికూడా అంతే అవకాశముంటుంది.

ఉదాహరణకు chance పైన ఆధారపడే ఒక చిన్న ఆటని తీసుకుందాం........బొమ్మా బొరుసూ. ప్రతిసారీ బొమ్మైనా పడొచ్చు. లేదా బొరుసైనా పడొచ్చును. మళ్ళీసారికూడా సంభావ్యతఅదే! బొమ్మో లేక బొరుసో పడుతుంది. ఈ సంభావ్యతావిష్పత్తిని (odds) ఒకటికి ఒకటి (one to one) అంటారు.

వెయ్యిసార్లు నాణాన్ని ఎగరేశాక మరొక్కసారి ఎగరేస్తే దాని సంభావ్యత కూడా అంతే! ఒకటికి ఒకటే! అంటే పడేది బొమ్మగానీ బొరుసుగానీ! అంతేతప్ప ఒకదానికి ఎక్కువా మరోదానికి తక్కువా అవకాశాలుండవు.

ఈసంభావ్యతా వివరణలు (probability statements) పెద్ద సంఖ్యలో వరుసగా జరిగిన ఫలితాల పరంపరలకే గాని (long series of events) ఒక్కో సంఘటనకు వర్తించవు. 'ఒకటికి ఒకటి' లేక 'రెండుకి ఒకటి' అంటూ వివరించబడే ఈసంభావ్యతా విష్పత్తులు ఘటనల సంఖ్య విపరీతంగా పెరిగినకొద్దీ నిజమవుతూంటాయి.

దీని కర్థమేమిటంటే chance పైన ఆధారపడే ఆటల్లో సమానంగా సంభవించగల ప్రతి ఫలితమూ తక్కువ సార్లు ఆడి ట్రై చేసినప్పుడు

సమానంగా సంభవించవు. అంటే ఒక నాణాన్ని 10 సార్లు ఎగరేస్తే 5 సార్లు బొమ్మా 5 సార్లు బొరుసూ పడవు. 'ఒకటికి ఒకటి' అనే నిష్పత్తి నాణాన్ని అసాధారణమైనన్ని ఎక్కువ సార్లు ఎగరేస్తూ పోయిన కొద్దీ ఇంకా ఇంకా ఎక్కువగా సత్యమవుతూపోతుంది.

ప్రపంచ జనాభా కిది కొక చక్కటి ఉదాహరణ. గర్భందాల్చిన స్త్రీ చివరికి మగబిడ్డనో ఆడబిడ్డనో కంటుంది. (మూడో రకం అతి స్వల్పం గనుక దాన్ని వదిలేద్దాం). పుట్టబోయే బిడ్డ మగబిడ్డా ఆడబిడ్డా అనేది chance పైన ఆధారపడుతుందని మానవ శరీర శాస్త్రం చెబుతుంది. ఆ ఫలితాలు కలిగే సంభావ్యతా నిష్పత్తి 'ఒకటికి ఒకటి', కాని తన జీవిత కాలంలో ప్రతి స్త్రీ మగబిడ్డల్ని ఆడబిడ్డల్ని సమాన సంఖ్యలో కనదు. అయితే పుట్టుకలు విపరీత సంఖ్యలో జరిగినప్పుడు ఏమౌతుంది? ఒకటికి ఒకటి అనే అనుపాత లేక నిష్పత్తి హెచ్చుగా నిజమౌతూపోతుంది. ప్రపంచంలోని మొత్తం జనాభాలో ఆడామగా ఇంచుమించు సమంగా ఉండటం ఈ సూత్రాన్ని చక్కగా రుజువు చేస్తుంది.

అయితే ఈసంభావ్యతాసూత్రాలు పేకాటకు వర్తించవు. ఎందు కంటే పేకాట కేవలం chance పైన ఆధారపడ్డ ఆటకాదు. ఎన్నో ఇతర అంశాలతో పాటు నేర్పు కూడా అవసరం. దీని అర్థమేమిటంటే ఒక రమ్మీ బోర్డులో కూచుని ఆడే ఆటగాళ్ళందరికీ ఒకొక్కరూ ఒకొక్క ఆట చొప్పున చూపగలిగే సంభావ్యత ఉండదు. ఆడిన ఆటలు విపరీతంగా పెరిగినా కూడా అందరికీ సమానంగా ఆటలు చేసే అవకాశముండదు.

అందుచేతనే A' B, C, D, E, F అనే ఆటగాళ్ళు పేకాట్లో కూచుని ఉదాహరణకు 12 ఆటలాడితే ఒకొక్కరూ రెండేసి ఆటల చొప్పున చూపించే సంభావ్యత లేదు. ఫలితంగా ఒకడు హెచ్చుగా ఆటలు చేస్తే మరొకడు ఒక్కటీ చెయ్యలేకపోవచ్చును. అలా ఒకడు ఒక ఆటా చెయ్యక

ఇద్దరో ముగ్గురో చేసి చెయ్యనట్టుంటే ఒకరో ఇద్దరో మొత్తం 12 ఆటల్లోనూ ఎక్కువగా షోలు చూపిస్తారు. ఆ 12 ఆటల్నీ గెలిచిన వాళ్ళ జాబితా వేస్తే బహుశా ఇలా ఉంటుంది. B. D. B, B, A. B. E. F. A. B. E. D. B. హెచ్చుగా ఆటలు వేరువేరు తెలుస్తూనే ఉంది. సహజంగానే అతను లాభంలో ఉంటాడు. అందులో విస్మయపడాల్సిన విశేషమేమీ లేదు. పేకాటలోని సంభావ్యతే అలాంటిది. పై సందర్భంలో ఒక్క ఆటా చెయ్యని C అనే వాడు నష్టానికి లోను అయి ఉండటం కూడా మామూలే.

ఇప్పుడే అన్నట్టు ఒక పేకాట బోర్డులో ఆడే ఆటగాళ్ళందరికీ సమానంగా ఆటలు చేసే సంభావ్యత లేదు.

అయితే ప్రతి ఆటనీ పంచినప్పటి నుంచి షో అయ్యే వరకూ దాన్ని ముందుకు నడిపించే కారణాంశాలేవి అనేది సింపుల్‌గా వివరించే నిమిత్తం ఆరుగురు ఆటగాళ్లూ నిజాయితీ పరులూ చక్కగా ఆడే నేర్పు ఉన్నవాళ్ళనీ అనుకుందాం.

వాళ్ళందరికీ చెరో 13 ముక్కలూ పంచి ఆటవేశాక చివరికి షో అవడానికి దోహదం చేసే అంశాలేవి?

సిద్ధాంత ప్రాయంగా (Theoretiacl)గా మొత్తం నాలుగు కారణాంశాలున్నాయి. ప్రాక్టికల్‌గా పేకాట ఆడేటప్పుడేం జరుగుతుందనే విషయాల్ని చివరి అధ్యాయంలో పరిశీలిద్దాం.

మొదటి కారణాంశం: దీన్ని పంచిన పేకలు బాగుండిన కారణాంశం అందాం (పం. పే). ఎవరికైతే పంపకంలో మంచి పేకపడుతుందో వాళ్ళకు అది లాభదాయకం. పంచిన ఆరు పేకల్లోనూ మూడు పనికిరానివనీ, మిగతా మూడూ వేరువేరు స్థాయిల సానుకూలం (advantage) కలిగి ఉన్నవీ అనుకుందాం. ఆ మూడింటిలోనూ అన్నిటికన్నా మంచి పేకని పం. పే-1 పేకఅందాం. రెండోదాన్ని పం. పే-2 అనీ మూడోదాన్ని పం. పే-3 అనీ అందాం.

కనుక ఆరుగురికీ పంచిన పేకల తేడాల్ని సూచిస్తూ వాటిని ఈ క్రింది విధంగా వ్రాద్దాం.

A	B	C	D	E	F
డ్రాప్	పం.పే-1	పం.పే-3	డ్రాప్	పం.పే-2	డ్రాప్

పంపకం దశలో B చేతిలో టూ కార్డ్ షో ఉందనుకుందాం. E ది కూడా టూ కార్డ్ షో అయినప్పటికీ అతనిని సెంటర్ కార్డు జోడించను కుందాం. అందుకే అతని పంచిన పేక సానుకూలం రెండవ స్థాయిదయింది. C చేతికొచ్చింది 4-కార్డ్ షో అందాం.

రెండవ కారణాంశం : దీన్ని దస్తాకార్డుల ప్రయోజనకరమైన కారణాంశం అందాం. (ద.కా) ఆడుతూ దస్తాలోంచి పిక్ చేసిన పేకముక్కలు ఎవరికి బాగా పనికొస్తాయో వాళ్ళకి అదనపు సానుకూలం ఉంటుంది. అయితే ఈ సానుకూలపు స్థాయి (degree of advantage) వేరు వేరుగా ఉంటుంది.

పైన చెప్పిన పేకల్లో రెండిటికి రెండే పేకముక్కలు అవసరమైనప్పటికీ రెండిటి సానుకూలం ఒకటేనని చెప్పలేం. ఎందుకంటే ఒక దాని కవసరమైన రెండు కార్డులూ రెండవ దానికన్నా ముందే రావచ్చును. అది దస్తాలోని పేకలు ఏ క్రమంలో వున్నాయనే దానిపైనా, ఆటగాళ్ళు ఆడే ముక్కలాటపైనా ఆధారపడుతుంది.

ఈ దస్తా పేకలు ప్రయోజనకరమైన కారణాంశాన్ని మొదటి కారణాంశంతో జోడిస్తే ఆడిన పైమూడు పేకల పరస్పర స్థాయి ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.

A	B	C	D	E	F
	పం.పే-1	పం.పే-3		పం.పే-2	
	ద.కా-1	ద.కా-2		ద.కా-3	

మొదటిస్థాయి వం.పే కారణాంశం కలిగిన B కు మొదటి రకం ద.కా కూడా లభించింది.

మూడవ కారణాంశం : దీన్ని చేటులు కార్డులు పనికొచ్చిన కారణాంశం (చే.కా) అందాం. డిస్కార్డింగు చేసిన చేటులు కార్డులు ఎవరికి బాగా పనికొస్తే వాళ్ళకు అదనపు సానుకూలం ఉంటుంది.

ఈ సానుకూలాన్ని కలుపుకోగా మూడు పేకల పరస్పర పరిస్థితి ఇలా ఉండవచ్చును.

A	B	C	D	E	F
	వం.పే-1	వం.పే-3		వం. పే-2	
	ద.కా-1	ద.కా-2		ద.కా-3	
	చే.కా-3	చే.కా-1		చే.కా-2	

నాలుగవ కారణాంశం : దీన్ని ఆటగాడి నేర్పు కారణాంశం (ఆ.నే) అనొచ్చును. ఉదాహరణగా ఇస్తూన్న ఈ క్లుప్త వివరణలో ఆటగాళ్ళందరూ ఒకేస్థాయి నేర్పరితనంగల వాళ్ళని ముందుగా అనుకున్న సంగతి మీకు గుర్తుండే ఉంటుంది. అయితే చేతిలోని పేకా, దస్తాలోని పేకల వరుసక్రమం, మిగతావాళ్ళు ఆడేముక్కలాటా ఒకానొక ఆటగాడికి నేర్పుగా ఆడగలిగే వీలును కూడా ఇవ్వాలి. ఆ కారణంగా ఈ సానుకూలపు స్థాయి (degree of advantage) ఆడేవాళ్ళకి వేరు వేరుగా ఉంటుంది.

ఈ నాలుగవ కారణాంశాన్ని కూడా కలుపుకుంటే ఆడిన ముగ్గురు ఆటగాళ్ళ పరిస్థితి ఈ క్రిందివిధంగా ఉంటుంది. దీన్ని అంతిమ పరిస్థితి-1 అందాం:—

A	B	C	D	E	F
	పం.పే-1	పం.పే-3		పం.పే-2	
	ద.కా-1	ద.కా-2		ద.కా-3	
	టే.కా-3	టే.కా-1		టే.కా-2	
	అ.నే-2	అ.నే-1		అ.నే-3	

పంచిన పేకలు బాగుండడమనే కారణాంశం అందరి విషయం లోనూ మొదట్లో తేలిపోయేదే. కాగా మిగిలిన మూడూ ఒకదాని తరువాత ఒకటి జరగవు. అవి మూడూ క్రమేణా ఒకేసారి జరుగుతూంటాయి.

పై అంతిమ పరిస్థితిలో E గెలిచే అవకాశాలు చాలా తక్కువ. అతనికి పంపకంలోవద్ద పేకా, అతనికి టేబుల్ కార్డూ పనికిరావడమూ రెండోస్థాయివి. దస్తాలోని పేకలు పనికిరావడమనేది తుది స్థాయి సాను కూలం. మిగతావాళ్ళందరికీ ప్రతిగా అది అందులోనూ ముఖ్యంగా బి ని అతను గెలవలేడు.

బి, సి లిద్దరిలో ఎవరు గెలుస్తారు?

గతంలో అనుకున్నట్టు బి ది 2-కార్డ్ షో అయితే సిది 4-కార్డ్ షో. దస్తాపేకలు పనికిరావడమనే సానుకూలం బికి ప్రథమస్థాయిలో ఉంది. దాని అర్థమేమిటంటే సి కన్నా ముందుగానే అతని కవసరమైన కార్డు మొదటదస్తానుంచి వస్తుంది. అయితే తన కవసరమైన రెండుముక్కలూ తనకే ముందొస్తే బి యే షోచేస్తాడు. అయితే సి కి టేబులు కార్డులు పనికిరావడమనే సానుకూలం ప్రథమస్థాయిలో ఉంది. అతనికి పైప్యాండు డిస్కార్డుచేసిన ముక్కలు బి కన్నా ముందుగా పనికొస్తాయి. దస్తానుంచి అవసరమైన ఒకకార్డు బి కొచ్చాక సి టేబులు కార్డుల్లో ఒకటో రెండో ఎత్తుకుంటూండగా బి కి తనరెండోకార్డు వచ్చే అవకాశం ఉంది. లేదా ఇ కొట్టిన

ముక్కల్లో ఒకటి పనికొచ్చే వీలుంది. దాంతో సి తనసరమయే మూడో కార్డు వచ్చేలోగా బి షో చేసే అవకాశ ముంది.

పైనాలుగు కారణాంశాలూ ఒక రమ్మీ ఆట అవడాన్ని ఏరకంగా ప్రభావితం చేస్తాయనేదానికి ఇదంతా ఒక మొరటైన వివరణ మాత్రమే.

కాని ఈ నాలుగు కారణాంశాలూ ఒకదానిపై నొకటి ఆధారపడి ఉంటాయి. ఆటగాళ్ళ ఆడేవిధానా న్ననుసరించి మిగతా కారణాంశాల గమనం మారుతూంటుంది.

పై ఉదాహరణలో ఒక విషయాన్ని సులువుగానే గ్రహించగలం. ఏమిటంటే బి ఓడిన ఆటగాడి నేర్పు కారణాంశం రెండోస్థాయిది కావడంవల్లనే సి తాలూకు చెడు కార్డులు పనికిరావడమనే కారణాంశం బి కన్నా మెరుగైనది. అంటే చేతిలోని పేకా, ఆటసాగిన తీరూ బి కు నేర్పుగా ఆడే అవకాశాన్ని ఎక్కువగా ఇవ్వకపోవడం వల్లనే ఇ కొట్టిన ముక్కలు తనకు పనికొచ్చిన తీరుకన్నా తనుకొట్టిన ముక్కలు సి కి బాగా పనికొచ్చాయి.

చేతిలోని పం. పే కారణాంశం బాగున్నపుడే మిగతా కారణాంశాల సంగతంటూ తలెత్తుతుంది. ఎందుకంటే పంచిన పేక బాగుంటేనే ఒక ఆటగాడు తన ఆటని ఆడతాడు. అతను ఆడినప్పుడే అతని పేకతాలూకు మిగతా కారణాంశాల సంగతి తలెత్తుతుంది.

అయితే ఒక పంచినపేక బాగుండక పోయినంతమాత్రాన, అంటే పం. పే మంచిది కానంతమాత్రాన ఆ పేకని ఆడితే మిగతా కారణాంశాలు అనుకూలించవనే గ్యారంటీ లేదు. తమాషా యేమిటంటే దస్తాలోని పేకల క్రమమూ, పైహాండు కొట్టిన ముక్కలూ, ఆ ఒక్క పేకకే సరిగ్గా సరిపోయి ఆపేకషోకూడా అవడం జరగొచ్చును,

ఉదాహరణకి పై ఆటలో ఎఫ్ డ్రాప్ చెయ్యడానికి కారణం తనది

4-కార్డుషో కావడమూ చేతినిండా పెద్దబొమ్మకార్డు లుండడమూ అనుకుందాం. హెచ్చరిస్కును సహించడానికి సాహసించలేక అతను పేకని పారేసి ఉండొచ్చును.

కాని అతనే గనక ఆడి ఉంటే అందరికన్నా మంచి స్థాయి కే. కా అతనికి అందుబాటులో ఉండే అవకాశం ఎంతైనా ఉండి ఉండేది. ఎందుకంటే పైఆటగాళ్ళెప్పుడూ పెద్ద ముక్కల్ని కొడుతూంటారు. ఈ ఉదాహరణకిచ్చిన ఆటలో E దగ్గరే అవి ఉంటే తప్పకుండా కొట్టేస్తాడు. అదృష్ట వశాత్తూ Fకు దస్తా పేకలు కూడా పని కొస్తే ఆటే చూపించేస్తాడు.

ఒక ఆటలో అసలైన ద. కా, చే. కా, ఆ. నే అనే షోకానిచ్చే కారణాంశాలు దస్తా పేకల కూర్పు మీదా ఆటగాళ్ళు ఆడగల ఆదర్శ ప్రాయమైన ఆట ideal game మీదా ఆధారపడి ఉంటాయి. అంటే ప్రతి ఆటగాడూ ప్రతి కార్డునీ ఖచ్చితంగా ఎలా ఆడాలో అలా ఆడితే పంచిన పేకలు బాగుండడమనే కారణాంశంతప్ప మిగతావన్నీ ఒకే అసలైన రీతిగా ఉండాలి. అయితే ఒకానొక ముక్కని ఒకానొక ఆటగాడు ఎప్పుడైతే తప్పుడుగా ఆడతాడో మిగతావాళ్ళు ఎత్తుకునే కార్డులూ కొట్టే కార్డులూ మారొచ్చును. దాంతో అందరి ద. కా, చే. కా, ఆ.నే కారణాంశాలు మారి ఆట చివర్న సంభవించే ఫలితం మారిపోవచ్చును. ఒక ఆటగాడు ఒక రాంగ్ కార్డు ఎత్తినప్పుడూ, డిస్కార్డు చేసినప్పుడూ, యం. డి చేసినప్పుడల్లా ఈ కారణాంశాలు మారిపోతూంటాయి.

అంతేకాక ఈ అసలైన కారణాంశాలు మొదట్లో ఆటని ఆడిన ఆటగాళ్ళ సంఖ్య మారి ఉంటే కూడా మారిపోతాయి. ఉదాహరణకు F ఆడి ఉంటే పై అంతిమ పరిస్థితి-1 మరోలా ఉంటుంది. దస్తాలో పేకలున్న క్రమాన్ని బట్టి E చేతిలో పారెయ్యాల్సిన పెద్ద ముక్కలు హెచ్చుగా ఉన్న పక్షంలోనూ పరిస్థితి బహుశా ఈ క్రింది విధంగా ఉండి ఉండేది. దీన్ని అంతిమ పరిస్థితి—2 అందాం:

A	B	C	D	E	F
	వంపే-1	వంపే-3		వం.పే-2	వంపే-4
	ద. కా-3	ద. కా-4		ద. కా-1	ద. కా-2
	చేకా-3	చేకా-2		చేకా-4	టికా-1
	ఆ.నే-2	ఆ.నే-3		ఆ.నే-4	ఆ.నే-1

ఇప్పుడు B గెలిచే అవకాశాలు సన్నగిల్లాయి. అతనికి పంపకంలో చేతికొచ్చిన పేక మంచిదే అయినా దస్తా పేకలూ పై హ్యాండు డిస్కార్డ్ చేసిన ముక్కలూ అతనికి పనికిరాక ఓడిపోయే సంభావ్యతలూ ఎక్కువయ్యాయి. C పరిస్థితి అంతకన్నా మెరుగేమీకాదు. అతనికి పంపకంలో వద్ద పేక మంచిదికాకపోగా ఆటలో కూడా పనికొచ్చే ముక్కలొచ్చే అవకాశాలు బాగా తక్కువ.

ఈ ఆటలో పోటీ అల్లా ముఖ్యంగా E, Fల మధ్యన జరుగుతుంది. E కొచ్చే దస్తా ముక్కలు అతనికి పనికిరాగా అతను కొట్టిన పెద్ద ముక్కలు Fకు బాగా పనికొస్తాయి. చేతిలోని పేకా, ఆటపాగేతీరూ Fకు బాగా అతగం పావకాశాన్నిస్తాయి. దాని వల్ల B నష్టపోతాడు. ఐహాకా అతని చేతిలో కూడా పెద్ద పెద్ద జోడీలుండగా F తన పెద్ద ముక్కల్తో తంకాలూ సీక్వెన్సులూ చేసుకుని లేదా చేసుకుందామనే ఉద్దేశంతో ఆవి చిన్న ముక్కలు పారేస్తూ Bకు కంటకంగా తయారయ్యేదనుకుందాం. C కొట్టిన ముక్కలు Eకు పనికొచ్చే అవకాశాలు తక్కువ. కాగా Fకు దస్తా నుంచీ ఒకటో రెండో మంచి ముక్కలొచ్చే సూచన లున్నాయి. ఆటలో మారుతుండే కారణాంశాల గమనాన్ని బట్టి E. Fలలో ఎవరో ఒకరు గెలవవచ్చును.

అయితే ఈ ఉదాహరణని కొద్దిగా మార్చి చూద్దాం. తనకవసరమైన ఒక కీలకమైన కార్డు B ముందుగానే కొట్టి వేయడం, C తనకు అడ్డు

రావడం చూచి E ముందే డ్రాప్ చేశాడనుకుందాం. అటువంటప్పుడు B, C, Fలు ముగ్గురే ఆడారనుకుందాం.

ఈసారి Fకు పెద్ద కార్డులు E నుంచిగత ఉదాహరణలో దొరికి నట్టుగా C నుంచి దొరకవు. దాంతో తన పెద్ద జోడీల్ని విడగొట్టి డిస్కార్డుచేస్తూపోగా వాటిని B ఎత్తుకుంటూ పోయాడనుకుందాం.

ఈసారి పరిస్థితి ఇలా ఉండ వచ్చును. దీన్ని అంతిమ పరిస్థితి-3 అందాం.

A	B	C	D	E	F
	వంపే-1	వంపే-2			వంపే-3
	ద.కా-2	ద.కా-1			ద.కా-3
	చే.కా-1	చే.కా-2			చే .కా-3
	ఆ.నే-2	ఆ.నే-1			ఆ. నే-3

ఈ పరిస్థితిలో F గెలిచే అవకాశాలు చాలా మటుకు తగ్గిపోయాయి. అతను కొట్టే పెద్ద కార్డులు B ఏరుకుంటూపోగా C కొట్టిన చిన్న ముక్కలు తనకు పనికిరాకపోగా అతని చే.కా, ఆ.నే కారణాంశాలు చివరస్థాయి వవుతాయి. Cది మొదటిశ్రేణి ఆ.నే, Bది అలాంటి చే.కా అవుతాయి. F చేతికి పంపకంలో వచ్చిన పేక ఎలాగూ అంతిమ శ్రేణిదే.

ఈసారిపోటీ B, Cల మధ్యన జరగాలి. Bకు టేబుల్ కార్డులూ Cకు దస్తాపేకలూ బాగా పనికొస్తాయి. ఎవరికైతే షోచెయ్యడానికి అవసర మైన ఆఖరి కార్డు వస్తుందో వాళ్ళు గెలుస్తారు.

అయితే దస్తాలో పేకముక్కల క్రమం వేరేగా ఉండి C చేతికి పెద్ద ముక్కలేరాగా అతను వాటిని కొట్టేస్తూపోతే F వాటిని ఏరుకున్నాడను కుందాం. దాంతో Fకు ప్రధమశ్రేణి చే.కా బహుశా అలాంటి శ్రేణి ఆ.నే కారణాంశం కూడా లభిస్తాయి. B తాలూకు చే.కా తుది స్థాయిదవుతుంది. దీని కారణంగా అందరి తాలూకు ద. కా మారుతుంది.

ఇదంతా వివరించడంలో ముఖ్యోద్దేశమేమిటంటే పంపకం దశలో ఎంతో బాగున్న పేకకు షో కావడానికి అవసరమైన మిగతా మూడు కారణాంశాలూ అందుబాటులో లేకపోవచ్చును. అదే విధంగా పంపకం దశలో చెడ్డగా ఉన్న పేకకి మిగతా మూడు కారణాంశాలూ హెచ్చుగా లాభం చేకూర్చవు అనడానికి కూడా వీల్లేదు. పం.పే తప్ప మిగతా కారణాంశాలన్నీ మొదట్లో ఆడిన ఆటగాళ్ళ సంఖ్యను బట్టీ, దస్తాలో పేకలున్న కూర్పును బట్టీ, ముక్కలాట సాగినతీరును బట్టీ యం, డీలా ఇంకా ఎన్నో కారణాంశాల వలన మారుతుంటాయి. ఆ ఎన్నో రకాలని చివరి అధ్యాయంలో పరిశీలిద్దాం.

ఒకేఒక్క కారణాంశం అతిగా అనుకూలిస్తే అదొక్కటే షో చెయ్యడానికి సరిపోగలదు కూడా. ఉదాహరణకు శక్తివంతమైన పం. పే కారణాన్ని తీసుకుందాం. పంచిన పేకే గొప్పగా వుంటే డీల్ రమ్మీ అయిపోతుంది. ఇది ఎన్నోసార్లు మనమంతా చూశాం.

అదలా ఉండగా ఒక 13-కార్డు షో పేకకి దస్తాపేకలు పనికిరావడమనే కారణాంశం అతిగా అనుకూలిస్తే ఆ ఆటగాడు దస్తాలోంచి మూడు సార్లు మూడు కావలసిన ముక్కల్ని తీసి అటే చూపించేస్తాడు. బలమైన చే.కా కూడా ఇలాంటి సత్ఫలితాన్నే ఇస్తుంది. అ. వే. కారణాంశం అతి శక్తివంతంగా ఉంటే క్రిందిహ్యాండువి షో చెయ్యకుండా ఆపుతుంది. దాని వల్ల నష్టపోయేవాడికి తప్ప మిగతా వాళ్ళకు అలాంటి కారణాంశం ప్రయోజనకారి అవుతుంది.

రెండో మూడో కారణాంశాలు బలంగా ఉన్నా ఆట త్వరగా అవుతుంది.

ఇవి పంచిన ఒక పేకని షోవైపుకు నడిపించే నిలకడగా ఉండని (Fluctuating) నాలుగు కారణాంశాలూ. వీటి అవగాహన ఈ అధ్యాయములోనూ ఇతర అధ్యాయాల్లోనూ వివరించిన కొన్ని సంగతుల్ని అర్థం చేసుకోవడానికి ఉపయోగపడుతుంది.

గతంలో అన్నట్టు పేకాడేటప్పుడు ఆటగాళ్ళు చేసే ఆటలసంఖ్యలో ఎక్కువ తక్కువలుండడం మామూలే. అదెప్పుడూ జరిగేదే. ప్రతిసారీ గెలుపుకు ఒకటి కాకుంటే మరొక కారణాంశం అవుతుంది విజేతకు. లేదా కొన్ని కారణాలు ఉమ్మడిగా అనుకూలించి ఆటలు కావడాన్ని దోహదం చేస్తాయి.

అయితే విస్మయంకలిగించే సంగతేమిటంటే ఒకొక్కసారి ఒకొక్క ఆటగాడితో పేకముక్కలు అత్యంత లాభదాయకంగా సహకరిస్తాయి. అదివ ప్రతిఆటా తవ స్వంతమే అన్నంత విశ్వాసంగా షోలు చూపిస్తూ పోతాడు. అంతకన్నా విస్మయం కలిగించే విషయ మేమిటంటే ఒకొక్క సిట్టింగులో ఒకొక్క ఆటగాడికి మంచి పేకలు పడవు. ఒకవేళ పడినా కూడా ఆటలు చెయ్యడంలో బొత్తిగా విఫలుడౌతాడు. ఏసీట్లో కూచున్నా ఎంత సదుపైవ పేకలే ఆడినా, ఎంత జాగ్రత్తగా డిస్కార్డింగు చేసినా పేకలుమాత్రం అతనికి అనుకూలించం అంటూ భీష్మించుకుకూచుంటాయి. పైపెచ్చు తనెంత సమర్థుడైన ఆటగాడైనప్పటికీ తనకన్నా బొత్తిగా అద్వాన్నంగా ఆడే మరొక ఆటగాడు షోలు చూపిస్తూ సునాయాసంగా తబ్బు గెలవడం చూస్తూ ఉండాల్సొస్తుంది. అలా ఎందుకు జరుగుతూందా అంటూ ఆశ్చర్యపోతాడు తను.

ఇది పేకాటలో విస్మయం కలిగించే మొదటి అంశం.

ఎందుకలా జరుగుతూంటుంది?

మనం వివరించలేని ఎన్నో వింతైన విషయాలు మనచుట్టూరా జరుగుతూండటం మనం చూస్తూంటాం. ఆమాటకొస్తే మన ఉవికివి సైతం మనం సంతృప్తికరంగా విడమర్చి చెప్పలేం. ఉదాహరణకు ఒకొక్కసారి ఒకొక్క అదృష్ట జాతకుడు మనకు తారసపడుతూంటాడు. ఏమిచేపట్టినా ఏవ్యాపారం చేసినా అతను పట్టింది బంగారమౌతుంది. అతని జీవితమే గెలుపులతో అల్లిన మాలిక లాంటిదయి ఉంటుంది. దాన్నే మనం అదృష్టం అనీ లక్ అనీ అంటాం.

అదలా ఉండగా మరి కొందరు దురదృష్ట జాతకులుంటారు. సామర్థ్యం ఉన్నా, జయం పొందాలనే కాంక్ష, పట్టుదల, దానికి అవసరమైన లక్షణాలూ, కష్టించి పనిచేసే దీక్ష ఉన్నాకూడా ఏ కార్యాన్ని చేపట్టినా విఫలులౌతూంటారు. దాన్నే మనం దురదృష్టమనీ బ్యాడ్ లక్ అనీ తేల్చేసి మనపని మనం చూసుకుంటూంటాం. అవతల ఆ వ్యక్తి డింకీలమీద డింకీలు కొడుతూనే ఉంటాడు.

పేకాట్లో విస్మయం కలిగించే ఈ మొదటి అంశాన్ని స్వచ్ఛంగా లక్ అనీ బ్యాడ్‌లక్ అనీ అనొచ్చును. ఆటలో దీని ప్రభావానికి లోనైన ఆటగాళ్ళని ఆట హెచ్చులో ఉన్నవాళ్ళనీ తగ్గులో ఉన్నవాళ్ళనీ అంటాం. ఆట తగ్గులో ఉన్నవాళ్ళు "బ్యాడ్" అనే పదాన్ని తరచూ వాడుతూండటం పరిపాటే.

అయితే పేకాట్లో కూడని మామూలు విధంగా గెలవడం ఓడటం వేరు. ఈ విస్మయాంశం వేరు.

పేకాట్లో హెచ్చుహ్యాండూ తగ్గుహ్యాండు తాలూకు గతులెలా మారతా యనేదిఒక విశేషమే అనాలి. తన ఆట హెచ్చులో ఉన్న ఆటగాడు రాంగ్ షో చూపించాడనుకుందాం. అలాంటప్పుడు అతని ఆట గమనం హటాత్తుగా మారటం తరచూ జరుగుతూంటుంది. పేకలు అతనికి వ్యతిరేకంగా ప్రవర్తించడం మొదలెడతాయి. ఆ పొరపాటు చేశాక చాలా సేపటి వరకూ ఇక్కట్ల పాలవుతాడు.

అదే మాదిరిగా చేతిలో పండిన ఆటని చూపించలేక పోయినా హెచ్చు ఆడుతూన్న తీరు అంతం కావడం మొదలౌతుంది. అలాంటి తప్పుడాటలు పేకల దృష్టిలో మహా అపరాధాలు గాబోలు. తప్పులు చేశామూ అంటే ఆటతీరు డల్ అయిపోయి కూచుంటుంది. మరో విపరీత మేమిటంటే ఒకొక్కసారి అలాంటి తప్పులు చేస్తే తగ్గు హ్యాండు హెచ్చు కూడా అవుతూంటుంది.

12)

దశాబ్దాల తరబడి ఆటలో నేను గమనించినదేమిటంటే పేకాట్లో ఆటసాఫీగా జరుగుతూన్నపుడు దాన్ని డిస్టర్బ్‌చేస్తూ మామూలుగా జరగకూడని దేదైనా జరిగితే, ఆడకూడని విధంగా ఎవరైనా ఆడితే, లేదా కొత్త విశేషమేదైనా జరిగితే ఆట తీరుకూడా మార్పుకు లోనౌతుంది. పేకలు మార్చినా అది కొత్త విశేషమే, ఆట తీరు మారొచ్చును. అలాగే ఎవరైనా లేచి పోయినా లేదా కొత్తగా వచ్చిన వాళ్ల ఆటలో చేరినా ఆట తీరు తిరిగే అవకాశం ఉంది.

పేకలు పంచడంలో తప్పు జరిగి ఒక ఆటని రీడీల్ చెయ్యడం జరిగినా కూడా ఆట రంగు మారొచ్చును. ఈ కారణంచేతనే ఆట తగ్గులో ఉంటే కొందరు కావాలని ముక్కలు తప్పుడుగా పంచి రీడీల్ చేస్తూంటారు.

గతంలో మనం పరిశీలించినట్టు ఒక ఆటగాడు ఆడుతూ యం. డి చేస్తే ఆటలో మిగిలిన వాళ్ళలో ఎవరో ఒకరు గెలుపొందడానికి వీలిచ్చే కారణాంశాలు మారతాయి. దాని వల్ల ఆట ఫలితం కూడా వేరే విధంగా ఉండటం సంభవించ వచ్చును. ఇది తెలిసే ఆటలో ఆరి తేరిన సీనియర్లు తమ ఆట తగ్గులో ఉన్నప్పుడు ఎందుకూ పనికిరానిచెత్త పేకని కావాలని ఆడి రెండో రౌండులోనే యం.డి. చేసేస్తారు. దీనివల్ల సాఫీగా సాగుతూన్న ఆటలో జరగ కూడనిది జరుగుతుందన్నమాట. ఆపైన దాని ప్రభావం వల్ల ఆటతీరుపైన మార్పు ఛాయలు రావడం కూడా కద్దు. అయితే ఆట ఎవరికి లాభదాయకంగా రూపొందుతుందనేది వేరే సంగతి. ఆట తగ్గులో ఉన్నవాడు మొదట మార్పుని కోరి ఆ మార్పేదో తరువాత చూడగోరతాడనేది విదితమే.

ఈ అంశాన్ని పేకాట్లో విస్మయం కలిగించే రెండవ అంశం అనొచ్చును. దీన్ని సంపూర్తిగా విడమర్చి చెప్పలేం.

మూడో అంశాన్ని నాలుగో అంశాన్ని వాటికి తగిన చోట్ల వివరిస్తాను.

పేకాట ఆడేటప్పుడు మీరు ఏ నిర్ణయం తీసుకున్నా ఏ పని చేసినా దాని వెనుక సరైన హేతువాదమూ (reasoning). కారణాలూ ఉండాలి.

ఒక ఆట ఆడాలా పారెయ్యాలా అనేది నిర్ణయించ గలగడానికి మిగతా ఆటగాళ్ళ చేతుల్లో ఎలాంటి పేకలున్నదీ తెలిసివుంటే మంచిదికదూ! అయితే అడిగితే వాళ్ళు చెప్పరు.

నిజమే! ఒకానొక ఆటలో మీ ప్రత్యర్థుల చేతుల్లో ఎలాంటి పేక లున్నాయనేది తెలియడం సంభవంకాదు. అయితే ఒక అంచనా వెయ్యడం సాధ్యమే!

దానికో మార్గం ఉంది.

ఆరుగురికి పేకముక్కలు పంచితే ఎలాంటి పేకలు పడతాయనే దాన్ని తీరిక సమయాల్లో మీరు స్టడీ చెయ్యాలి. రెండు కొత్త పేక దస్తాలు తీసుకుని ఒక్కో దాంట్లోనూ ఒకొక్క జోకరుంచి మిశ్రమ దస్తా తయారు చెయ్యండి. ఆటలో ఎలాగైతే కలుపుతామో అలా కలిపి, కోసి ఒకొక్క సారీ ఆరేసి చేతులు పంచుతూ వెళ్ళండి. ప్రతిసారీ పేకలన్నిటినీ ఒక దాని తరువాత మరొకదాన్ని ఎత్తుకుని పేర్చి పరిశీలించండి. ఆరుచేతుల్లోనూ ఒక స్థానంలో పడేది ఎప్పుడూ మీ పేక అనుకుని దాన్ని మిగతా పేకల్తో పోల్చి చూచి తేడాలు గమనించండి.

మీరు గమనించబోయే తేడాలు మీకే ఆశ్చర్యాన్ని కలిగించక మానవు. తాడితన్నే వాడుంటే అతని తలదన్నే వాడుంటా డన్నట్టు మీ చేతిలో రెండు జోకర్లూ ఒక సీక్వెన్సూ ఉంటే మరో చేతిలో మూడు జోకర్లూ, ఒక సీక్వెన్సూ మాత్రమేకాక ఒక ధంకా కూడా ఉండొచ్చును. మనందరికి సుపరిచయమైన చిత్తపేక లెన్నో తారసపడతాయి. మీ చేతిలో టూ కార్డ్ షో ఉంటే ఇంకో చెయ్యి కేవలం కార్డ్ షో కావచ్చును. ఒకొక్క సారి మీకు అన్నిటికన్నా పెద్దాటపడితే కొన్నిసార్లు అన్నిటికన్నా చిన్నాట పడుతుంది.

అప్పుడే పంచిన ప్రతీ పేకా షో పై పుకు వృద్ధి పొందే బాటలో వేరు వేరు దశల్లో ఉంటుంది. పంచి వేసిన పేకలు ఎక్కువ అవుతున్న కొద్దీ ప్రతిసారీ వాళ్ళకు పంచివేసే పేకల్లో ఒకటో రెండో పెద్దాటలు ఉండటం ఎక్కువగా సంభవించే ఆస్కారాలుంటాయి.

అలా ఎన్నోసార్లు ఏకాంతంగా కూచుని ప్రతిసారీ దజన్ల కొద్దీ పంపకాలు పంచి పేకల్ని పరిశీలించాక ఆరుగురికి పంచిన పేకల్లో ఒకటో రెండో పెద్దాటలు ఎంత తరచుగా పడుతూంటాయనే విషయాన్ని గురించి మీకు పూర్తి అవగాహన అవుతుంది. పంచిన పేకల్లోని ఆట చెయ్యడానికి వీలిచ్చే కారణాంశాల పరస్పర తారతమ్యాలు ఎలా ఉంటాయన్నది బాగా ఎరిగిన వాళ్ళవుతారు. ఆ ఎరుకనే డబ్బుపెట్టి ఆటాడేటప్పుడు ప్రయోజనానికి ఉపయోగించాలి.

కాని ఆటలెలా సాగుతాయో కూడా గమనించే ఉద్దేశంతో మొత్తం ఆరు చేతులూ మీరే ఆడిచూడ్డంవల్ల ప్రయోజనముండదు. యెందుకంటే పేకాటని రకరకాల మనస్తత్వాలూ, యోచనా విధానాలూ, రీతులూ, తరహాలూ ఉన్న వేరు వేరు వ్యక్తులు ఆడతారు. మీరొక్కరూ వాళ్ళందరి విధానాల్ని అనుకరించి ఆడలేరు. మీకొక్కరే ఆరుచేతులూ ఆడేపైతే జరిగే దానికీ వాస్తవంగా పేకాట బోర్డులో జరిగే దానికీ కనీసం పోలికలు కూడా ఉండవు. పేకాడేటప్పుడు మీరు ఒకటి గమనించగలరు. తెగించి ఆడే ఒక వ్యక్తి చెత్తపేక అది జాగ్రత్తగా ఆడే మరో ఆటగాడికి అడ్డొచ్చి అతనికి అతనికి ఆట కాకుండా కూడా హాని చేస్తూంటాడు. మీరైతే అలాంటి చెత్తాట లాడరేమో!

పంచిన పేకల్లోని తారతమ్యాల్ని స్టడీ చెయ్యడం ఇంతటితో సరి పెడదాం.

కొందరు వెర్రెత్తినట్టు ప్రతీ ఆటా ఆడేస్తూంటారు. వాళ్ళకు డ్రాప్ చెయ్యబుద్ధికాదు. ఒక జోకరు పేకలో కనపడితే చాలు. లేదా ఒక సీక్వెన్సుంటే సరి. ఆడేస్తారు.

దురుసుగా ఆడకూడని ఆట ఆడేసి పుష్కలంగా ఓకు లిచ్చి నానా హావభావాలుచేసి తాము చేసిన పనిలో ఎంత నటనుందో ఇతరుల చేత గుర్తింప జెయ్యడానికి తంటాలు పడుతూంటారు. "చూడండి! రెండు జోకర్లతోనేనెలా పారెయ్యగల్ను?" అంటాడొకడు. మరొకడు "చూడండి! జోకరూ సీక్వెన్సూ ఉండగా ఎలా ఆట పారెయ్యగలం?" అంటాడు.

"అయితే పెయిర్లు లేవు గదా!" అని నెమ్మదిగానే అన్నా "అంటే ఆట ఆడాలంటే ముక్కలన్నీ చేతిలోనే పండిపోయి ఉండాలా?" అంటూ మీమీద విరుచుకుపడతాడు. ఆ సూటి ప్రశ్న ఎంత పదునుగా ఉంటుందంటే దాంతో అతనికి దగ్గర్లో ఉన్న ఓ కార్డు రెండు ముక్కలైనా ఆశ్చర్యపడ నక్కర్లేదు.

బుర్రలేని వాళ్ళని మార్చలేం. పేకాట్లో వాళ్ళని మార్చే ప్రయత్నం కూడా చెయ్యనవసరంలేదు. వాళ్ళతో ఆడేటప్పుడు వాళ్ళ పెంకితనాన్నే ఉపయోగించుకొని ప్రయోజనం పొందడం ఉత్తమం. నిర్లక్ష్యంగా పేకాట ఆడేవాళ్ళు ఈ లోకమంతా వాళ్ళ సొంతమే అన్నట్టు ఆడతారు. జాగ్రత్తగా ఆడేవాళ్ళు తమ జేబులో ఉన్నదీ అందులోనూ అది జేబులో ఉన్నంత సేపే తమ స్వంతమనుకొని ఆడతారు. అలా ఆడ్డమే సరైన ఆట.

ఒక పేకని ఆడాలా వద్దా అనేది అందులోని జోకర్లమీదే ఆధార పడదు. జోకర్లు అయిదున్నా ఒక్క జోడీ అయినా లేకపోతే అది ఎందుకూ పనికిరాని పేకే. పం.పే కారణాంశం అతితక్కువ స్థాయినవుతుంది. ఒక్క జోకరూ లేకపోయినా రెండు సీక్వెన్సులుండి చిన్న చిన్న ముక్కల జోడీలున్న పేకని విశ్వసించి ధైర్యంగా ఆడొచ్చును. మిగతా మూడు గెలుపు కారణాంశాలూ షో చేయించే వీలుంటుంది.

ఏవో కొన్ని సందిగ్ధంలో పెట్టే అసాధారణమైన పేకలు తప్ప మామూలుగా పడే పేకల్లో ఎప్పుడైతే 13 ముక్కల్నీ పేర్చి చూస్తామో

ఆడాలా వద్దా అనేది విడదీసిన పేకమీదే డ్రాపేసి ఇవ్వంత కొట్టొచ్చినట్టుగా తెలుస్తుంది. అయితే ఆ పేక ఆటకి అడబడుతుందా లేదా అనేది ఆ వ్రాతని చదివే వ్యక్తి ఆలోచనారీతిపైన ఆధారపడుతుంది.

పేకని సరిగ్గా చదవగలిగే సామర్థ్యం ఆటగాడిని బట్టి మారుతూం టుంది. 13 విప్పిన ముక్కలపైని దస్తూరీ ఆనొద్దు మొర్రో అంటూంటే కొంత మంది నిస్సందేహంగా ఆడతారు. అది ఓకులు కూడా పుష్కలంగా నేఇస్తూంటారు.

మనిషి మనిషికి ఉండే వివేకమూ, అభిరుచుల్లో విపరీతమైన వ్యత్యాసాలుంటాయి. ఒక వ్యక్తి ప్యాంటు కోసం స్వచ్ఛమైన తెలుపు గుడ్డ కావాలంటే మరో వ్యక్తికి గొడ్లు చూచి బెదిరేటంత చిక్కని పసుపు పచ్చని రంగు తప్ప షాపులోని గుడ్డల రంగుల్లో మరేదీ నచ్చకపోవచ్చును. చిన్న చిన్న చెక్స్ ఉన్న డిజైనున్న చొక్కా గుడ్డని ఒకతను కోరితే మరొకడు షర్టునిండా ఎర్రని కోతులుండాలని ముచ్చట పడొచ్చును షర్టు ముందూ వెనుకా మొత్తాన్ని ఆక్రమిస్తూ ఒకే పెద్దకుక్క కావాలని సరదా పడేవాళ్ళు కూడా ఉంటూంటారు.

పేకాటలో ఏ ఆట ఆడాలి ఏది కూడదు అనేది నిర్ణయించే విషయంలో ఆటగాళ్ళ వ్యత్యాసాలు కూడా అలాంటివే. మీరు వివేకమైన నిర్ణయాలు తీసుకొని అవివేకుల్ని ఓడించండి.

ఎన్నడూ మరచిపోవద్దు. మీరక్కడ కూచునేది డ్రాప్‌లు ఇచ్చుకోవ డానికి ఇష్టపడక ప్రతీ ఆటా ఆడేందుకు కాదు. పది పాయింట్లు ఇవ్వడాన్ని అడ్డగించే అసమ్మతం వల్ల ఫుల్ కౌంటు ఇచ్చుకోవాల్సిన దుర్గతి పట్టొచ్చును.

డ్రాప్ అంటే దైవవశాత్తూ మనకొచ్చే 13 ముక్కల్లో ఎలాంటి కూర్పు ఉందనేది చూడ్డానికి మన మిచ్చే రుసుము తప్ప మరేమీ కాదు.

పేక మంచిది కాకుంటే అంటే అందులోని సం.పే కారణాంశం పొ తిగా నీచస్థాయిలో ఉంటే దాన్ని పారేస్తాం. పేక ఎలా ఉందో చూసే అవకాశం కోసం మనం కొంత ధర చెల్లించాలి. అదే డ్రాప్.

మరో విధంగా చెప్పాలంటే డబ్బిచ్చి ఒక ముత్యపు చిప్పని కొని ముత్య ముందేమో చూడ్డానికి చిప్పని పగలగొడతారు. ముత్యం లేకుంటే చిప్పని కొనడానికి వెచ్చించిన డబ్బు వృథానే అవుతుంది. అయితే ముత్యాలున్న చిప్పలు కూడా ఒకొక్కసారి లభిస్తూంటాయి. ఎన్నో చిప్పల్లో కొన్ని అయినా ముత్యాలు కలిగినవై తే లాభం కలుగుతుంది.

అదీ డ్రాప్ అంటే.

ఆడాల్సిన ఆటలంటే ఏవి?

దాచకుండా చెప్పాలంటే పేకాట్లో ఆడదగిన పేక అనేదాన్ని నిర్వచించడానికి వీలే లేదు. చిట్కాలూ మంత్ర సూత్రాలూ అనలే లేవు. చేతిలో వర్ద్స్టార్ షో పేక అవ్వకపోగా 6-కార్డ్ షో పేకకి వరుసగా అయిదు రౌండ్ల లో 6 ముక్కలొచ్చి ఆట అయిపోవచ్చును. chance పాత్రకూడా ఆటలో ఉంది. అయితే దశాబ్దాలుగా ఆట ఆడిన అనుభవాన్ని కాచివడబోసి కొన్ని సూచికల్ని ఈ క్రింద పొందుపరచి అందిస్తున్నాను.

ఇది వరలో అన్నట్టు మీరెప్పుడై తే పేకాట్లో కూచుంటారో ఆ పనిలో రిస్కుంది. పెనుగులాటలేనిదే దేన్నీ సాధించలేం. చేయవలసిందల్లా ఏమిటంటే మీ డబ్బుతో తెలివిగానూ వివేకంగానూ రిస్కు తీసుకోవడం. మీరు ఆటని ఎంతగా మర్యాద చేస్తారో ఆటకూడా మిమల్ని అదే విధంగా ఆదరిస్తుంది. పేకాటలో మనం ఓడే సంభావ్యత కన్నా గెలిచే సంభావ్యత హెచ్చుగా ఉండేలా రిస్కుతీసుకోవాలి. అనుపాత (odds) మనకు అనుకూలంగా ఉండాలి. ఏ వంచిన పేకైనా అదే ముందుగా అందులో కూడుకున్న రిస్కుని అంచనా వేయాలి. కలుగగల

సత్ఫలితం రిస్కు కన్నా హెచ్చుగా ఉంటే ఆ రిస్కుని తీసుకోవచ్చును. అంతేకాదు. అది చెయ్యటానికి మనం అసలు ఆటకు కూచునేది.

ఉదాహరణకు మీరే ఒక ఆటపంచి ఎసి. దీని హ్యాండు ఎత్తుకున్నారనుకుందాం. రెండు ప్రక్కలా ఛాన్సువున్న జోడీఉన్న ఆ పేకలో బ్రతుకు లేదు. ఆ ఆటని ఆడింది మరో నలుగురు! అలాంటి బ్రతుకులేని పేకని పట్టుకుని నలుగురు ప్రత్యర్థులతో తలపడ్డానికి మీరు సిద్ధపడతారా? కొందరు "అవును" అనొచ్చును. మరి కొందరు "కాదు" అనొచ్చును బహుశా!!

కాని పైన చెప్పినది ఒకుకి వంద రూపాయల స్టేకులో కూడా పారెయ్యకూడని ఆట. దాన్లోని రిస్కెలాంటిది? పోతే బహుశా 80 పాయింట్లు పోతాయి. కాని, మీ చేత షో చేయించే ఆ ఒక్క కార్డూ వస్తే షుమారుగా 200 పాయింట్లవరకూ వసూలవుతాయి. ఈ అనమత (odds) అనుకూలమైనదే! అలాంటి పేకని ఎంత సేపు ఆడాలనేది మరి కాస్సేపట్లో పరిశీలిద్దాం.

వివేకంగా పేకాట ఆడే సామర్థ్యం ఉన్నవ్యక్తి ఛస్తే లాటరీ టిక్కెట్టు కొనడు. లాటరీల్లో అనమత మరీ ప్రతికూలంగా ఉంటుంది. కొన్ని లక్షల మందిలో ఏ ఒక్కడో పెద్ద మొత్తాన్ని గెలుస్తాడు. పేకాట సరైన విధంగా ఆడే వ్యక్తి మట్కా (బ్రాకెట్టు)కి కూడా దూరంగానే ఉంటాడు. నెంబర్లు 00 నుంచీ 99 వరకూ ఉంటాయి గనుక వంద సార్లు ఆడితే ఒకసారి గెలిచే సంభావ్యత ఉంటుంది. ఒకవేళ గెలిచినా కాసిన రూపాయికి కొంచెం అటూ ఇటూగా 80 రూపాయలు గెలుస్తాడు. ఇది అసలంటూ గెలిచినప్పటి సంగతి. ఇది ఓడే అనమత (losing odds.) జూదరులు శ్రమకోర్చి ఎన్నో రకాల వృథా లెక్కలు వేసి మట్కా లేక బ్రాకెట్లు ఆడుతూంటారు. అవన్నీ చెప్పాలంటే ఇక్కడ చాలా వివరణ అవసరమౌతుంది.

బ్రిడ్జ్ ఆటలో ఒకొక్క ఆటగాడి చేతిలోని పేక విలువ కట్టడానికి ఎన్నో వ్యవస్థలు (systems)న్నాయి. గోరెన్ వ్యవస్థలో జాకీ, రాణీ, రాజా, ఆసులు ఒకొక్కటీ ఆక్రమంలో 1, 2, 3, 4 పాయింట్లకు సమానం. మొత్తం 52 కార్డుల పేకలో 40 పాయింట్లుంటాయి. అవి బ్రిడ్జ్ ఆడే నలుగురు ఆటగాళ్ళకూ సమానంగా పడితే ఒకొక్కరికి పదేసి పడాలి. అందుచేత ఒక చేతిలో 10 కన్నా హెచ్చుగా పాయింట్లు పడితే ఆ పేకలో సరాసరి బలంకన్నా హెచ్చు బలం ఉన్నట్టు లెక్క. 13 పాయింట్లున్న పేక పాటలో పాల్గొనే అర్హత కలిగినదన్న మాట. ఇక 16 గాని అంతకు హెచ్చుగాని పాయింట్లుంటే ఆ పేక అతి శక్తివంతమైనదని అర్థం.

బ్రిడ్జ్ పేకలోని పెద్ద కార్డులు దాన్నెందుకు శక్తివిస్తాయి? పెద్ద ముక్కలు పట్లు గెలిచే అవకాశాన్నిస్తాయి గాబట్టి. మరైతే పట్లు గెలవడమే బ్రిడ్జ్‌లో ముక్కలాట ముఖ్య లక్ష్యం.

కాని పేకాట్లో ఆటగాళ్ళ ప్రతి ఆటా ఆదే తక్షణలక్ష్యం పట్లు గెలవడంకాదు. అది క్యాష్. రొక్కం. ఫుల్‌గేం ఆడినట్టుగా పెనాల్టీ తగ్గించుకుంటూ పోయినంత మాత్రాన ఇక్కడ ప్రయోజన ముండదు. రొక్కం గెలవాలంటే షో చూపించి తీరాలి. అందులోనూ ఇతరులు చూపించక ముందే మనం షో చూపిస్తేనే సొమ్ము గెలుస్తాం. పేకాట్లో ప్రతి ఆటా ఆటగాళ్ళ మధ్యనసాగే పరుగు పందెం లాంటిది.

అయితే ఇక్కడే పేకాట గెలుపుకోసం ఎలా ఆడాలనే ఒక పాయింటున్నది. చాలినంత టైమిస్తే ఎవరైనా షో చెయ్యగలరు. కాని మీ లక్ష్యం ఇతరులకన్నా ముందుగా షో చెయ్యడం గనుక ఫాస్ట్ ఆటలాడాలి.

ఆట ఫాస్ట్ అయితే అందులో జోకర్లెన్నున్నాయనేది లెక్కపెట్టే పనిలేదు. ఎక్కువా ఉండొచ్చు. తక్కువా ఉండొచ్చు. నాచురల్ సీక్వెన్సు లేకున్నా పట్టించుకోనవసరంలేదు. చేతిలో ఓకులు హెచ్చుగా ఉన్నా ఉండ

వివ్వండి. ఏ క్షణాన్నయినా షో అయిపోయే పరిస్థితిలో చేతిలో 30 పాయింట్లుంటేనేం? లేదా 30 పాయింట్లుంటేనేం ?

పైగా చేతినిండా పెద్దముక్కల జోడీలుంటే అపేక తాలూకు టీ.కా హెచ్చుస్థాయిలో వుంటుంది. పైహ్యాండ్లు పెద్ద ముక్కల్నే సాధారణంగా డిస్కార్డు చేస్తారు గనుక.

అయితే ఫాస్టు ఆటలంటే ఏవి?

అవి బ్రతుకున్న కార్డ్ షో ఆటలూ లేదా ఎ.సి.డి.సి. ఆటలూనూ, బ్రతుకు లేకుంటే ఓకులు తక్కువున్న టూ కార్డ్ షో ఆటలు కూడా ఫాస్ట్ ఆటలే.

చేతిలో ఓకులెక్కువ ఉన్నప్పటికీ అలాంటి పేకల్ని అర్థంలోని ఉద్దేశం ఆట వేగంగా చూపించడమే. అయితే షో ఆలస్యం అవుతూన్న కొద్దీ ఆ ఆటాడిన మీ ప్రత్యర్థుల చేతుల్లోని ఓకులు తగ్గుతూ పోయి మీరు తీసుకున్న రిస్కుకు సరిపడ్డ ఫలితం లభించే వీలు తగ్గుతూ పోతుంది. బాగా బరువున్న ఎ.సి.డి.సి. పేకైతే 4 పిక్కులు పీకి పేక బ్రతక్కపోతే యం.డి చేయడం శ్రేయస్కరం. లేదా ఏ బ్రతుకున్న కార్డ్ షానో లేదా టూ కార్డ్ షానో అయినా లేక తక్కువ ఓకున్న ఎ.సి.డి.సి. పేకైనా అయి వుంటే చివరిదాకా ఆడండి. ఆట అయ్యే అవకాశాలుంటాయి. కాకపోతే నష్టమైనా తగ్గుస్థాయిలో ఉంటుంది.

ఒక పేకని ఆడొచ్చా వద్దా అనేది దాన్లోని ఒక్కొక్క కార్డు పెద్దతనంమీదా లేక చిన్నతనంమీదా లేక దాన్లోని జోకర్లమీదా ఆధారపడదు. అంటే దాని మాదిరి (kind) పైన ఆధారపడదు. ఆ పేక ఏదశ (degree) లో ఉందనే దానిపైనే ఆధారపడుతుంది. ఆట ఎంత ఫాస్ట్ అయితే గెలుపొందటం అంత ఖాయం.

పైన చెప్పిందంతా నడుమగానే ఉందనిపించి ఉండొచ్చును. ఏదిఎలా వున్నా ఫాస్ట్ పేకలాడాలి. అయితే బ్రతుకే లేకపోతే లైఫుకార్డు కోసం చేసినంత ప్రయత్నంచేసి రాకపోతే యం.డి చెయ్యడం శ్రేయస్కరం.

మరైతే స్లో పేకల మాటేమిటి? ఎంతోమంది కార్డ్‌షాలూ టూకార్డ్ షాలేకాక వాటికన్నా చిన్నాటలాడి గెలవడం మీరు చూసి ఉంటారు. నేనూ చూశాను. మరి వాళ్ళెలా గెలవగలిగారు? స్లో పేకలన్నీ షో అనే పరాకాష్ఠకు చేరుకున్నపుడల్లా ఫాస్ట్ పేకలన్నీ ఎక్కడ దాక్కున్నాయి?

ఒక సంగతేమిటంటే ఆరుగురికి పంచిన ప్రతి ఆటలోనూ ఫాస్ట్ పేక ఉండకపోవచ్చును. ఒకవేళ ఉన్నా త్వరగా ఆ పేక షో కాకపోవచ్చును. దానికి కారణాలేమిటో త్వరలో పరిశీలిద్దాం. ఒకొక్కసారి అలాంటి ఫాస్ట్ పేక ఆడతే అదే శాకపోవచ్చును. స్లో పేక వృద్ధి కాదనే గ్యారంటీ లేదు.

నిజానికి స్లో పేకలు డెవలప్ అవుతాయి. అది నిజంగా అరుదగిన స్లో పేకే అయితే అది డెవలప్ కావడం వేగంగానే జరుగుతుంది. ఈ విషయాన్ని వివరంగా పరిశీలించే ముందర అసలు స్లో పేకంటే ఏమిటో చెప్పుకుందాం.

ఎ.సి.డి.సి పేకలూ కార్డ్ షా పేకలూ అటుంచగా టూ కార్డ్ షో పేకల్నే ఇంతవరకూ ఇక్కడ ప్రస్తావించడం జరిగింది.

అయితే ఎవరైనా 3—కార్డుషో లేక 4-కార్డుషా పేక అర్థం ఎప్పుడైనా మీరు చూశారా? తప్పక చూసి వుంటారు.

మరైతే 6-కార్డు షోలు మీరు అర్థంగాని ఎవరైనా ఆడగా చూడ్డం గాని చేశారా? 'అవును' అనే వాళ్ళుంటారు బహుశా. అయితే ఆ సమాధానం సరైనదికాదని చెప్పక తప్పదు. ఈ విషయాన్ని పరిశీలించిన మీదట అర్థమయే దేమిటంటే షో కావడానికి 12 ముక్కల్ని మార్చాల్సిన అవసరమున్న పేక ఏలాగైతే ఉండదో అదే మాదిరిగా ప్లేక్ రమ్మీ ఆడేవాడు షో కోసం ఆరుముక్కల యే పేకని ఆడ్డానికి సర్వసాధారణంగా సాహసించలేదు.

అసలు 6-కార్డు షో అంటే ఎలా ఉంటుంది?

ఒక జోకరూ, రెండు జోడీలూ. 8 పొడిముక్కలూ! ఇదొక 6–కార్డు షోపేక. దీన్లో రెండు జోడీలు కావడానికి రెండు కార్డులూ, నాలుగు జోడీలకూ నాలుగు మూడో కార్డులూ కావాలి జోకర్ని నాలుగో కార్డుగా పెట్టి షో చెయ్యడానికి.

మరోమాదిరి పేక : జోకరూ ఒక సీక్వెన్సూ, 8 పొడి ముక్కలూ! ఇది కూడా 6-కార్డు షో పేకే. దీన్లో మూడు జోడీలు కావడానికి మూడు ముక్కలూ, మూడు జోడీల్ని పూర్చడానికి మరో మూడు ముక్కలూ అవసరం. అప్పుడవుతుంది ఆట!

ఎవరైనా అలాంటి ఆటలాడ్డం చూస్తే అతన్ని కాస్తంత కనికరించి పిచ్చాసుపత్రికి కబురు చెయ్యండి. అది దగ్గర్లోనే యెక్కడో ఉంటుంది. అతనెలా పారిపోగలిగాడా అని డాక్టర్లు కంగారు పడుతూంటారు.

6-కార్డు షోలు కూడా అంతకన్నా మెరుగేమీ కాదని సోదాహరణకగా\చెప్పవచ్చును. ఇక మిగిలినవి రెండేరకాల స్లో పేకలు. 8 - కార్డు షోలూ, 4-కార్డుషోలూ.

ఇప్పుడే అన్నట్టు స్లో పేక డెవలప్ అవుతుంది. అంతే కాక జోడీలు/మంచిరకంవీ, హెచ్చుగానూ వుంటే వేగంగానే డెవలప్ అవుతుంది!

మంచిరకం జోడీలంటే రెండు ప్రక్కలా వరుస అయ్యే అవకాశాలున్న KQ లాంటి two way జోడీలన్నమాట. ఒకే ప్రక్క అవకాశాలున్న జోడీలంటే AK, A 2 లాంటివి. 9-7 లాంటి జోడీలు మధ్య కార్డు అవసరమయేవి. వీటికన్నా టూవే జోడీలే మెరుగన్నది విదితమే. A 2, A 3, 24 లు చికాకు జోడీలు. వీటి కవసరమైన ముక్కలు అంత సులువుగా పై హ్యాండునుంచీ పడవు. అయితే 23 జోడీ మంచిదే. ఒక పెద్ద ముక్కల జోడీ అంటే A-Q లాంటి మధ్య కార్డు అవసరమైన జోడీ రెండు చికాకు జోడీలకు సమానం. పెద్దముక్కలు తరచూ డిస్కార్డు అవుతూంటాయి గాబట్టి.

ఈ క్రింది విషయాన్ని బాగా అవగాహన చేసుకోగోర్తాను.

ఒక మంచి స్లో పేక అంటే ఉదాహరణకు 4-కార్డు షో పేక డెవలప్ అయి ఏ టూకార్డు షోనో లేక కార్డుసానో అవడానికి పట్టే సమయంకన్నా పుట్టిన కార్డుషో పేక షో కావటానికి తరచూ ఎక్కువ సమయం పడుతూంటుంది. కార్డుషో పేకపటి మొదట్లోనే కావాల్సిన ముక్క చేతికొస్తే అదృష్టమే. కాని అలా ఎల్లప్పుడూ జరగదు.

ఎందుచేత?

ఉదాహరణగా ఒక మంచి 4-కార్డుషో పేకని తీసుకుందాం: పిల్లి, స్పే-9,6,5,2: ఆ-7,7,6,3: డై-9,8: క-KQ, జోకర్లు పదులు - ఈ పేకలో లేవు. (దీన్ని పేక-1 అందాం. దీన్ని పరిశీలించే ముందు ఒక్క మాట. ఉదాహరణగా నేను గమ్మత్తయిన పేకలేవీ తీసుకోలేదు. సర్వసాధారణంగా ఆటలో తారసపడుతూండే పేకలే తీసుకున్నాను అవన్నీ నేను ఈ పేజీలు వ్రాస్తూన్న రోజుల్లో ఆటలో పడినవే. వీటిని వాడితేనే వివరణ చేసిన ఉద్దేశం నెరవేరుతుంది. విషయమేమిటో సాక్షాత్తుగా తెలియడం కోసం పేక దస్త్రంనుంచి ఇచ్చిన ఉదాహరణకు కావలసిన పేక ముక్కల్ని ఏరి వాటిని పేర్చి చూడ్డం అవసరం.)

బహుశా పేర్చిన 13 ముక్కల పేక ఈపాటికి మీ చేతిలో ఉండి ఉంటుంది. లేని పక్షంలో పేర్చండి. ఇలాంటి పేక డెవలప్ కావడం ఎన్నెన్ని విధాలుగా సాధ్యమో ఎప్పుడైనా సీరియస్‌గా ఆలోచించారా? జోక్ని బాగా పరిశీలించండి. ఈ 13 ముక్కల పేకకు బైటఉన్న మిశ్రమ దస్త్రా పేకల్లో దీన్ని 4-కార్డు షో నుంచి పై మెట్టుకి అంటే 3-కార్డు షో స్థాయికి తేవడానికి వీలిచ్చే ముక్కలెన్ని ఉంటాయి? అలాంటి కార్డుల సంఖ్య పేక ఆరుగురికి పంచి అప్పుడే టల్లమీదపెట్టిన దస్త్రాలోని పేకల సంఖ్య (26) కన్నా కూడా ఎక్కువే! అవి మొత్తం 38! ఆ కార్డులు ఇవి: స్పే-3,4,7,8: ఆ-4,6,8,9; డై-6,7,J: క-A,J,10,6 (ఇవన్నీ రెండేసి ఉంటాయి): రెండో పిల్లి, 7 కట్ జోకర్లూ, రెండో పిల్లి కట్

జోకర్లలో నాలుగూ ఆడిన మిగతా వాళ్ళ చేతుల్లో ఉండిపోయి అవి మీ చేతికొచ్చే అవకాశం లేదనుకుంటే ఈ పేకని 3-కార్డు షో చెయ్యగల పేకముక్కలు మొత్తం 33 ఉంటాయి!

స్పే-7 చేతికి రాగా ఆ-7 డిస్కార్డు చేశారనుకుందాం. (మీ చేతి లోని పేకలో ఈ మార్పును తీసుకురండి). ఫలితం 3-కార్డు షో. ఇకదీన్ని 2-కార్డు షోగా మార్చేందుకు పనికొచ్చే మొత్తం పేక ముక్కలు 29 ఉంటాయి. స్పష్టంగా అగుపించే విషయం ఏమిటంటే ఒక 4- కార్డు షోని గాని, 3-కార్డుషోనిగాని మరో మెట్టు పైకి తేగల పేకముక్కలు హెచ్చుగా ఉంటాయి. ఆడిన పేకలో జోకీలు మంచివి ఎక్కువా ఉంటే దీన్ని 'పేక ముక్కల సమృద్ధి' (పే.స) అందాం.

క-A రాగా చేతిలోని 3ని బైటికి నెట్టేస్తే పేక 2-కార్డ్ షో అవుతుంది. దీన్ని కార్డ్ షోగా మార్చగల మొత్తం కార్డులు 25. "పే.స" ఇంకా బలంగానే ఉంది.

ఈ సారి స్పే-4 చేతికిరాగా స్పే-Aని బల్లమీదికి దూకిస్తే పేక కార్డ్ షో అవుతుంది ఈ సారి షో కావడానికి 9 ముక్కలుంటాయి. (ఈ పేకని కలపేయకుండా ఉన్నదున్నట్టు ప్రక్కన పెట్టండి. మళ్ళీ మళ్ళీ పేకలు ఏరవలసిన అవసరం లేకుండా ఉండేందుకు దీనితోనే మరో మూడు పాయింట్లని క్రమేపీ పరిశీలిద్దాం)

అయితే ఒక పేకకు పనికొచ్చే ముక్కలు మొత్తందాన్ని పట్టుకున్న ఆటగాడికి అందుబాటులో ఉండవు. కొన్ని డ్రాప్ పేకల్లోనూ కొన్ని ఆడిన వాళ్ళ పేకల్లోనూ చిక్కుకుని ఉంటాయి. మరి కొన్ని దస్తాలో ఎక్కడో లోతుగా ఉంటాయి. మరెన్నో మన పై హ్యాండు కాక మిగతా వాళ్ల డిస్కార్డు చెయ్యటం వల్ల మనకు అందకుండా పోతాయి. మొత్తం మిశ్రమ దస్తాలోని 106 పేకల్లోనూ 65 (13×5) ముక్కలు ఎల్లప్పుడూ ఇతరుల పేకలుగా ఉండి మనకు అందుబాటులో లేకుండా పోతాయి

పేటులు కార్డుల్లోని కూడా ఆసీన ఆటగాళ్ళ సంఖ్య ననుసరించి 2 నుంచీ 6 ముక్కల్లో ఒకటి చొప్పున మాత్రమే మనకు అందుబాటులో ఉంటాయి. దస్తాలోని కార్డుల సంగతి కూడా అంతే. ఒకసారి డిస్కార్డింగులో పడి మనకు దక్కకుండా పోయిన కార్డు మళ్ళీ మనకురాదు. ఎప్పుడో దస్తా అంతా ఖర్చయాక తయారయే రెండో దస్తా నుంచి అది మన చేతికి రావడం అరుదు. వీటన్నిటినీ దృష్టిలో ఉంచుకొని ఆలోచిస్తే ఒకటి తేలుతుంది. ఏమంటే మన పేకకు అవసరమైన మొత్తం ముక్కలెన్ని ఉంటాయో వాటిలో సగం కూడా ఆట మొత్తం అయే వరకూ మన చేతికొచ్చే వీలుండదు. నిజానికి ఇలా అనుకోవడం కూడా ఒక చిన్నపాటి అనువుని ఎంతో హెచ్చు చేసి చెప్పుకున్నట్టే. ఆటలో మనకవసరమైన ముక్కల్లో ఎన్ని అనుగ్రహించి మనచేతి కొస్తాయనేది మనమందరమూ అనుభవం వల్ల తెలుసుకున్న చేదువిషయమే. దీన్ని "పేకముక్కల దుర్లభత్వం" (పే.దు) అందాం.

పై కారణాలవల్ల ఒకానొక పేక 4-కార్డు షో నుంచీ 3-కార్డు షో స్థాయికీ, 3 నుంచీ 2 కార్డు షోస్థాయికీ ఇలా అధిగమించవలసిన మెట్టు ప్రతీదీ అధిగమిస్తూన్నకొద్దీ కష్టసాధ్యం అవుతుంది. 3 నుంచీ 2-కార్డు షో కావడంకన్నా 2 నుంచి ఒక కార్డుషోకు రావడం ఎక్కువ కష్టం. పనికొచ్చే ముక్కలసంఖ్య తగ్గుతూ పోతుంది గనుక, ప్రతి పర్వతానికీ శిఖరం దగ్గర నిడివి తక్కువగా ఉంటుంది. కార్డుషో స్థాయినుంచీ షో కావడం 'పే.దు.' వల్ల ఇతర తక్కువ స్థాయిల్ని దాటడంకన్నా కష్టతరమైనది. అలాంటి తుదిస్థాయిలో గెలుపు కారణాంశాలు, అంటే టీ.కా, ద.కాలలో ఏదో ఒకటి ఇతరులకన్నా హెచ్చుగా అనుకూలించకపోతే లాభం సున్నా.

అందుచేతనే కార్డుషో ఆట కావడంకన్నా 4-కార్డుషో పేక 'డెవలప్' కావడం సులభసాధ్యం.

మంచి జోడీలున్న ఒక 4-కార్డుషో పేకా మరో కార్డు షో పేకా పంపకంనుంచీ పోటీపడి ఆడుతూన్నపుడు 'పే.దు' వలన కార్డుషో పేక

ఆట కాకపోతే 4 కార్డుషో పేక త్వరగానే కార్డుషో అయి కూడునే వీలు ఎక్కువగా ఉంటుంది. ఎప్పుడైతే రెండు కార్డుషోలూ సమాన స్థాయిలో పరుగెడతాయో పట్టడమే కార్డుషోగా పుట్టిన ఆటకు షో ఛాన్సు ఒకరకంగా ఎక్కువ. ఎందుకంటే 4-కార్డుషో పేక తన కవసరమైన ఎన్నో ముక్కల్లో కొన్నిటికోసం అడుతూపోగా పుట్టిన కార్డు షో ఆట మొదలైంది పైతం తనకవసరమైన ఒకే ఒక్క కార్డుకోసం అన్వేషించి ఉంటుంది. ఎప్పుడైతే పేకముక్కల దుర్లభత్వంవల్ల తన షో కాకుండాపోయి 4-కార్డుషో అల్లా కార్డుషో అయిందో ఈసారి పుట్టిన కార్డుషో కవసరమైన ముక్కొచ్చే అవకాశం ఉంది.

అయితే రెండిటిలోనూ ఒక హ్యాండుకి గెలుపు కారణాంశాలు అనుకూలించకపోగా రెండవదాన్ని అవి అనుకూలించవచ్చును. స్లోపేకకి కార్డుషో ముక్క ముందొస్తే అదే గెలుస్తుంది.

ఇది స్లో పేకలెలా గెలుస్తూంటాయనేదానికి ఒక రకం వివరణ.

జోకర్లెక్కువుంటే స్లో పేకే ఫాస్టుపేక అవుతుంది. పేక-1 లో మొదట్లో ఉండిన ఆ-7,కిల్ని తీసేసి రెండు కట్ జోకర్లు పెడితే 4-కార్డుషో అల్లా 2-కార్డుషో అయి ఫాస్టు అవుతుంది. [పేకలో ఈ మార్పు చెయ్యకండి]

దేనికి హెచ్చుగా షో అవకాశాలుంటాయి? కార్డుషో కాలేక 12 పండిన ఆటకా? 12 పండిన ఆటకని మీకు తెలిసినదే. అయితే రెండిటికీ తేడా ఎలాంటిది?

మళ్ళీ పేక-1ని ఎత్తుకుందాం. ప్రస్తుతం అది కార్డ్‌షో దశలోఉంది. షో కావడానికి 9 ముక్కల్లో ఏదో ఒకటి నరిపోతుంది. రెండో ప్లిప్, కట్ జోకర్లలో నాలుగూ ఇతరుల చేతుల్లో చిక్కుకుపోయి ఉండొచ్చుని ముందుగానే అనుకున్న సంగతి మీకు గుర్తుండే ఉంటుంది.

స్పే-4 కాక గతసారి ఆ-5 పేక అయిందనుకుందాం. అప్పుడు 12 ముక్కలు పండుతాయి. షో ఛాన్సులు ఇప్పుడు రెట్టింపుకన్నా ఎక్కువ అయాయి. ఇప్పుడు షో కోసం 19 ముక్కల్లో ఏదో ఒకటి సరిపోతుంది.

ఇలాంటి చిన్న విషయాలు మీకు తెలియనివి కావు. కాని, ఈ వివరణలో వాటిని చెప్పక తప్పదు. అందుచేతనే వాటిని వీలైనంత టూకీగా చెప్పివదిలేశాను.

ఒకొక్క పేకలో 12 పండిన స్థాయితో పోల్చిచూస్తే కార్డుషో పేక కున్న షో ఛాన్సులు ఎందుకూ పనికిరావు.

పేక—1 ని కార్డు షో దశలో ప్రక్కన పెట్టి ఈ పేకని తయారు చేయండి. స్పే— జె, 9, 8, 7, 5: ఆ- జె, 4, 2: డై - జె, 7, 5: క-జె, 5. ఒక జాక్‌పాట్ ఆటలో మీరు స్పే- జెని ఎత్తుకుని ఒక ముక్కని కొట్టగా ఇదీ పరిస్థితి.

చెత్తకార్డులో షో. మూడే ముక్కల్లో ఏదో ఒకటి రావాలి. పిల్లి ఎలాగూ రాదు. దాంతో రెండు ఆ-3ల్లో ఒకటి రావాలి. నక్కకి ద్రాక్ష పళ్ళు ఎంత సునాయాసంగా దొరికాయో ఈ పేకకి ఆ-3 కూడా అంతే సులువుగా వస్తుంది.

చేతికొచ్చిన గతకార్డు స్పే-జె కాక ఆ-3 అనుకుందాం! ఈ 12 పండిన ఆట షో కావడానికి పిల్లిని వదిలేయగా, overlapping ఆ—6 ని దృష్టిలో ఉంచుకోగా 10 మొత్తం కార్డులుంటాయి. 12 పండటంవల్ల పేక కార్డు షో స్థాయిలో ఉన్నప్పటికన్నా ఇప్పుడు షో అవకాశాలు 5 సార్లకి పెరిగాయి. (ఇక ఈ పేక మన కవసరంలేదు.)

ఇంకో పేకని పరిశీలిద్దాం: (జోకరు-10): స్పే-ఎ, 2, 3: ఆ-9, 7, 5, 2: డై - 10, 9, 7, 6, 2: క-10. ఇది కార్డు షో పేక. పరిస్థితి ఉన్నది ఉన్నట్టుగా చూస్తే జోకర్లనుంచి మొత్తం 9 ముక్కల్లో ఒకటొస్తే చాల ఆట అవుతుంది.

14)

పై హ్యాండు స్పే-9ని కొడితే ఎత్తుకొని 12 చేస్తారా?

ఈ పేకని చేస్తే ఒకటనిపిస్తుంది. దీనికి పనికొచ్చే ముక్కల్లో డై-6 గాని స్పే-4గాని వస్తేనే షో వెంటనే కాదనీ అవసరమైన మరే కార్డు వచ్చినా ఆటే అయిపోతుందనీ. 12 చెయ్యకపోయినా పేక ఆశాజనకంగానే ఉందనిపిస్తుంది.

కాని స్పే-9ని ఎత్తుకొని డై-2ని కొట్టేస్తే షో ఛాన్సులు 183 పెరుగుతాయి. జోకర్లు అదనం. ఛాన్సులు రెట్టింపుకన్న బాగా పెరుగుతాయి.

ఇక ఈ పేక మనకక్కర్లేదు. పేక-1 ప్రక్కన ఉంది ఉంటుంది. ఒక చిన్న పాయింటుని చూడ్డం కోసం మరో పేకని పేర్చవవసరం లేకుండా దాన్నలా ఉండనివ్వండి.

చేతిలో కార్డుషో పేక ఉండగా దస్తాలో కెళితే ఆట ఆపే అవకాశం ఉండదని కాదు కాని, క్రింది ముక్క నెత్తుకుని 12 చేసిన ఆటలకే షో అవకాశాలెక్కువుంటాయి. ఇక్కడ పేకని 12 చెయ్యడమే మంచి పద్ధతి. ఎంతైనా, దస్తా నుంచి రాబోయే కార్డు ఏమిటో తెలియదు. అది హెచ్చు పాళ్లే పనికిరాదు. కార్డుషో పేకకి "పే.మ" అనే ప్రతికూలం ఉంది. 12 పండిన పేకకు "పే.న" అనే అనుకూలం ఉంది.

ఈ బాక్ పాట్ పేకని చూడండి: పిల్లి, స్పే-3, 2: ఆ-ఎ, 3: డై-A, K, Q, J, 2: క-5, 4, 3.

ఈ కార్డు షో పేకని షో చేయించేవి మొత్తం 13 ముక్కలున్నాయి. ఒకసారి 3 ల ధంకా మరోసారి 3 4 5 సీక్వెన్సూ చేసి చూడండి.

పై హ్యాండు క-ఎ కొట్టాడనుకుందాం. దాన్ని ఎత్తుకుని డై-2ని తీసెయ్యడం వల్ల పేక 12 పండుతుంది. షో ఛాన్సులు 183 పెరుగుతాయి.

కొన్ని పేకల్లో 12 పండిన స్థితి, కార్డుషో స్థితి ఈ రెండూ ఉంటాయి. ఆ రెండింటిలోనూ ఏ స్థితీ పోకుండా ముక్క కొట్టాలి.

ఉదాహరణలెక్కు ఇచ్చి మాటిమాటికి పేకలు పేర్చే ప్రయాస మీకు కలిగించదలచుకోలేదు.

ప్రతి దశలోనూ చేతిలోని జోకర్లు గొప్పగా అనుకూలాన్నిస్తాయి.

పేక-1 తో అసలి పాయింటు చూసేందుకు దాన్ని ఎత్తుకోండి.

12 పండినదశలో ఒక జోకరున్నప్పుడు ఈ పేకకి 19 షోధాన్సులు ఉండేవి. అయితే ఆ-7, 5 ల్ని తీసేసి రెండు ఆ-10లు (కట్ జోకర్లు) పెట్టండి. జరిగేదేమిటి? 12 పండినదశ అలాగే ఉన్నా, 2 కార్డులుమాత్రమే మార్చగా 7షో ధాన్సులు పెరిగాయి. జోడీలు నాలుగో కార్డుని దూరం నుంచీ అందుకోనిస్తాయి జోకర్లు. ఈసారి మొత్తం షోధాన్సులు 26.

మీ అసలు ఆట (basic game) అనేది ముఖ్యంగా పొడ్డపేకలు ఆడటం. ఓటులు తక్కువున్న స్లో పేకలు కూడా జోడీలు మంచివైతే ఆడదగినవే.

అయితే పేకం స్టేకు పెద్దదైతే ఒకలాగా చిన్నదైతే ఒకలాగా ఆడవు. పంపకంలో పేకం స్టేకు ననుసరించి పడవు. ఆటగాళ్ళ జేబుల్లోని నోట్ల కట్టలకు భయపడి దస్తాలోని పేకలేమీ యూనిఫాంలో ఉన్న పైని కుల్లా తమని తాము క్రమపద్ధతిలో పేర్చుకోవు. ఆటగాళ్ళె స్టేకును బట్టి తమ ఆట విధానాన్ని మార్చుకుంటూంటారు. కాని ఒక నేర్పరి ఆడే విధానం ఎప్పుడూ ఏకరీతిగా వుంటుంది. ఓటుకి ఎన్ని పైసలైనానసరే ఎన్ని రూపాయలైనానసరే. అయితే ఆటతీరు నెప్పుడు మార్చాలన్నది తరువాత వివరించాము.

ఒకవిధంగా చెప్పాలంటే పేకాట అర్థమనేది ప్రవాహానికి ఎదురీదటం లాంటిదే. శ్రమించి ఈదకపోతే ప్రవాహంతోపాటు కొట్టుకుపోతాం. ఈమతూండటం తప్పనిసరి అవుతుంది. ఈదటం అంటే ఇక్కడ వివేకంగా రిస్కు తీసుకుంటూ ఆటలు ఆడటం అన్నమాట. గాలిదిశ మనకు అనుకూలంగా ఉండే ఈత సులభం. అంటే ఆట హెచ్చులో వుండే గెల

పరం సులభం. అయితే నీటి ప్రవాహంతోపాటు వాయుదిశ కూడా మనకు వ్యతిరేకమైతే, అంటే ఆట తగ్గులో ఉంటే ముందుకు పోగలేం. మనం ఓడిపోతాం.

ఆరుముక్కలే వుంది జోకర్లులేని ఆట ఓపులు తక్కువుంది కనీసం 8-కార్డ్ షో అయితేనే తప్ప ఆడొద్దు. అలాకాని ఆటలాడితే ఫుల్ బోర్డులో మరో ఆటగాడు షోచెయ్యడం ఖాయం.

ఆడినవాళ్ళూ ఆడ్డానికి తయారౌతున్నవాళ్ళూ హెచ్చుగా ఉన్నారని పిస్తే బాగారిస్కున్న స్లోపేకని తీసెయ్యడమే మంచిది.

మరో ఆటగాడి ఆట మొదటి విన్మయాంశం కారణంగా బాగా హెచ్చులో ఉంటే బ్రతికిన పేకలే ఆడ్డం మంచిది. హెచ్చురిస్కున్న స్లోపేకలు పట్టుకుని అతనితో తలపడొద్దు. కాని, ఫాస్ట్ఆట చేతిలో ఉన్నపుడు మాత్రం అతన్ని ధీమాగా ఎదుర్కోండి. అతనితో తలపడి మీరుచేసిన ఆట అతని హెచ్చునే తగ్గించేసే సావకాశం కూడావుంది.

ఆట మరీ తగ్గులోఉంటే ఎంత నేర్పుగాఆడినా ప్రయోజనముండదు. అసలు నేర్పుగా ఆడగలిగే అవకాశాలే రావు. వీలైతే ఆటనుంచీ లేచి పోవడమే దానికి అసలైన మందు. ఒకవేళ లేవలేని పక్షంలో బ్రతికిన ఆటలే ఆడాలి. హెచ్చుహ్యాండుతో మాత్రం తలపడకూడదు. ఆట బాగా తగ్గులో ఉంటే అవిధంగా ఆడగలిగే అవకాశాలుకూడా లభించవు. అదే లేచి పోవడానికి ముఖ్యకారణం కూడా.

ఒకవేళ లేవలేక ఆట తీరును మార్చే ప్రయత్నం చెయ్యాలనిఉంటే మీరు సాధారణంగా ఆటలో చెయ్యని ఏదో ఒక పని చెయ్యండి. అయితే వంచనమాత్రం కాదని వేరే చెప్పనవసరంలేదు.

ఆటగాళ్ళు తగ్గులోఉన్న తమ ఆటతీరును మార్చేందుకు రకరకాలుగా ప్రయత్నాలు చేస్తూంటారు. కొందరు చిప్పు కడుగుతారు. మరి కొందరు సిగ్గుమాలినవాళ్ళు లావెటరీల్లోకెళ్ళి మూత్రవిసర్జన చేశాక ఇంకా

తడిగావున్న మర్మాయవానికి చిప్పు తాకించి వస్తారు. దానివల్ల ఆట అచ్చొస్తుందని వాళ్ళ వెర్రి. అలాంటి మూఢప్రవర్తనలవల్ల గెలుపు కారణాంగా లేవీ మారవు. మారలేవు.

ఆట తీరుకు మార్చాలంటే మీరు ఎన్నోరకాల ప్రయత్నించొద్దు. మామూలు ఆటలోనే ఏదో ఒక అసాధరణమైన పనిచేసి వదిలెయ్యండి.

అయితే ఏం చెయ్యాలి?

మీ ఇష్టం. బొత్తిగా అరకూరని ఆటాడి రెండో రౌండులోనే మిడిల్ చేసెయ్యండి. లేదా ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సు తప్ప మరేదీ లేని ఆటాడి సీక్వెన్సులోని మధ్య కార్డునికొట్టేసి ఈసారి యం. డి. చెయ్యండి. కాకపోతే ఒకే జోకరున్న ఆటాడి ఆ జోకర్ని డిస్కార్డుచేసి మళ్ళీ రౌండ్లో యం. డి. చెయ్యండి. ఆటలో సాధారణంగా మీరు చెయ్యనిదేదో చెయ్యండి.

దానివల్ల ప్రయోజనముంటుందా?

నేనైతే గ్యారంటీ ఇవ్వలేను. కాని ఆటలో ఆరితేరినవాళ్ళు కొందరు అలా చేస్తూంటారు. ఆ ఒక్క ఆటలో అందరి గెలుపు కారణాంకాలూ మారతాయి. దాంతో ఆట తీరు కూడా మారే అవకాశాలుంటాయి. ఒకవేళ మారితే ఆ మార్పు మీలొక్కరికి అనుకూలించక పోవచ్చును.

కాని, ఒకటి మాత్రం గ్యారంటీగా చెప్పగలను. ఆటతీరుకో హటాత్తయిన మార్పు తేగలిగాలి అంటే ఆరోజుకు అక్కడినుంచి లేచి వెళ్ళిపోవడం ఒక్కటే దానికి దారి. ఆ రోజుకు ఇక నష్టపోవడం ఆగుతుంది. అసలే చాలామంది ఆటగాళ్ళు చెయ్యలేకపోతూంటారు. అదే యెందరో పేకాటలో నెగ్గే నేర్పరితనం గలవాళ్ళు కాలేకపోవడానికున్న కారణాల్లో ఒకటి.

ఆట తగ్గులో ఉన్నప్పుడు లేచిపోలేక పోవడం మన మానసిక బలహీనత. జూదగృహాల్లో రకరకాల జూదాలాడించే వాళ్ళకు ఈ బలహీనత

ఒక రహస్య పానుకూలాన్ని ప్రదానం చేస్తుంది. ఈ విశేషాన్నే పెద్ద ఎత్తున రకరకాల జూదా లాడించేవాళ్ళు "గుప్తశాతం" (hidden Prvcentage) అంటారు. ఒక జూదరి తను ఎంతైతే నష్టపోవటానికి సిద్ధపడతాడో అంతమేరకు గెలిచేవరకూ ఓపిగ్గా ఆడ్డానికి సిద్ధపడడు. ఓడిన వాడెప్పుడూ నిరాశపడి ఆ నిరాశా నిర్లక్ష్యాలవల్ల ప్రేరేపించబడిన మొండి తనంతో పోయినడబ్బు రాబట్టుకోడానికి మరెంతో డబ్బునికాపి దాన్ని కూడా పోగొడతాడు. అయితే గెలిచినప్పుడు కాస్తో కూస్తో గెలవగానే అదెక్కడ పోతుందోననే బెంబేలుతో అక్కడినుంచి పారిపోయినంత పని చేస్తాడు. ఇది హెచ్చుశాతం జూదగాళ్ళ మనస్తత్వం. జూదరి నగటున గెలిచిన దాని కన్నా నగటున ఓడినదే హెచ్చుగా ఉంటుంది. ఇదే జూదం నడిపించే ఆపరేటర్ల గుప్తశాతం. నష్టంకొస్తే జూదం, లాభంకొస్తే వ్యసనంఅనే సామెత కూడా ఉంది.

పేకాట నేర్పుగా ఆడేదానికి సూచికల్లో మరో పాయింటు కొద్దాం. ఏ సిట్టింగులోనైతే ఆట బాగా తగ్గులో ఉండి పోయిన డబ్బు రాబట్టుకోవడం అతికష్టమని తెలిసి పోతుందో ఆ సందర్భాల్లో ఎంత త్వరగా ఎంత తక్కువ నష్టంతో బైటపడితే అంత మెరుగు. అయితే ఆట హెచ్చులో ఉన్నప్పుడు వివేకంగా అది సాధ్యమైనంత ఎక్కువ అలాంటప్పుడే రాబట్టుకోవాలి.

ఆట తగ్గులో ఉన్నప్పుడు లేచిపోవాలనే సూచికనే కొందరు మరో విధంగా అమలు చేస్తూంటారు. అలాంటప్పుడు తాత్కాలికంగా బైటికెళ్ళి సుమారుగా ఒక కట్ అయాక తిరిగివచ్చి ఆటలో కూచుంటారు. అలా చేసినప్పుడల్లా తరచూ వాళ్ళ ఆటతీరు మారుతూంటుంది కూడా.

ఈ అధ్యాయంలో చెప్పిన నేర్పరితనం గురించిన పాయింట్లు పుల్ బోర్డులో ఆడే పేకాటకు వర్తిస్తాయి. చాలామేరకు అయిమగురు ఆడే ఆటకు కూడా.

ఇదివరలో సూచించినట్టు పేకలు పంచితే అవెలా పడతాయనేది పరిశీలించేటప్పుడు ఇద్దరు, ముగ్గురు, నలుగురికి పంచేటప్పుడు కూడా ఎలా పడతాయనేది గమనించండి. సాధారణంగా ఫుల్‌బోర్డు కూడకముందో లేక అది గెలిచి కొందరు విశ్రమించాకో ఇలాంటి ఆట జరుగుతుంది. ఆట పాత పేకల్తో సాగుతుంది. కనుక మీ స్టడీ కోసం పాత పేకల్నే వాడండి.

కొద్దిమందికి పంచేటప్పుడు పేకల్ని పలుమార్లు కలిపి పంచాలి. ఈ విషయాన్ని ఆటలో సదా గుర్తుంచుకోండి. దీనికి కారణాలు ఫుల్‌గేం అధ్యాయంలో వివరించడం జరిగింది.

కొద్దిమందికి పైవిధంగా ఆటలు పంచినప్పుడు ఫాస్టు ఆట లెక్కువగా పడవనేది గమనిస్తారు. అందుచేత తక్కువమందిలో ఆడేటప్పుడు ఒకమాదిరి ఆటలు కూడా ఆడక తప్పదు. పంచిన పేకలు తక్కువైనపుడు ఫాస్ట్ ఆట చేతికిరాక మీరు పారేస్తూపోతే మీ పేకకన్నా నీచసాయి పేకలాడి ఇతరులు గెలుస్తూంటారు. కనుక తక్కువమందిలో ఆడే ఆటలో హెచ్చు రిస్కును సహించి ఆడాల్సి ఉంటుంది.

అయితే ఒక ఆట ఆడామూ అంటే దాన్ని చివరిదాకా ఆడాలనే నిశ్చయంతో కాకూడదు. ఆ ఆట ఎలా డెవలప్ అయ్యేదీ గమనించి యం. డి. చెయ్యాలా వద్దా అనేది తేల్చుకోవడమే ఆ ఆటలో తీసుకోవాల్సిన అసలు నిర్ణయం.

తక్కువమందిలో ఆట ఎవరో ఒకర్ని అనుకూలించడం ఫుల్‌బోర్డులోకన్నా హెచ్చుగా జరుగుతూంటుంది.

దీనికి కారణమేమిటంటే గతంలో వివరించినట్టుగా పేకాట పూర్తిగా Chance పైన ఆధారపడే ఆటకాదు గనుక ఆడే ఆటగాళ్ళు సమానంగా ఆటలు చెయ్యగలిగే సంభావ్యత లేదు. దాంతో తక్కువమంది ఆడుతూ వాళ్ళు అసమంగా ఆటలు చేసినప్పుడు ఒక వ్యక్తికి ఉధృతంగా ఆటలు రావడం జరుగుతుంది.

హెచ్చుగా నష్టమొస్తే దాన్ని తక్కువ మందితో అదే ఆటలో తిరిగి రాబట్టుకోవడం మహాకష్టం. ఆకారణంచేత చాలామంది ఆటగాళ్ళు పుల్ బోర్డులో ఆడ్డానికే ఇష్టపడతారు.

పేకాటలో జాక్‌పాట్ ఆటలకు ప్రత్యేకమైన స్థానం ఉంది. జాక్‌పాట్ ఆటచేస్తే ఫలితం హెచ్చుగా ఉంటుంది. అయితే ఫలితం ఎక్కడైతే హెచ్చుగా ఉంటుందో అక్కడ రిస్కు కూడా హెచ్చే!

మామూలు ఆటల్లోలా కాక జాక్‌పాట్ ఆటల్లో రెండు దస్తాల ఆటల్లో జోకరు ఒకటే ఉంటుంది. రెండు అట్ల జోకర్లూ వుంచి కొందరు ఆడతారు. వాళ్ళ సంఖ్య తక్కువ.

పంపకంలోనే ఫాస్ట్ ఆటలు పడటం అరుదు. రెండు సీక్వెన్సులుంటే చాలా పెద్ద జాక్‌పాట్ పేక అని అర్థం. సాధారణంగా జాక్‌పాట్ షో అనేది ఆలస్యంగా అవుతుంది. ఒక్కసారైతే రెండవసారి కలిపి పెట్టిన దస్తాకూడా ఖర్చవుతూంటుంది.

ఆ కారణంచేత మామూలు ఆటల్లో కన్నా జాక్‌పాట్ ఆటల్లో ఎక్కువ మంది పాల్గొని ఆడతారు. ఒక సీక్వెన్సుంటే ఆడతారు. కొందరు ఒక రంకా ఉన్నా లేదా మంచి జోడీలున్నా ఆడతారు. మరి కొందరు జోడీలు లేకున్నా కూడా ఆడేస్తారు. జాక్‌పాట్ ఆట ఆలస్యంగా అవుతుంది గనుక ఈలోగా పేకలు డెవలప్ అవుతాయని వాళ్ళ ఉద్దేశం.

కాని, జోకరంటూ పేకలో ఉంటే ఇక ఆ ఆట ఖాయంగా అవుతుందనే అనుకుంటారు చాలామంది. మిగతా పేక ఎలా ఉన్నా సరే. ఇక అలాంటి పేకని పారేసే ప్రసక్తే వుండదు. నిజానికి జోకరున్న ప్రతి జాక్‌పాట్ పేకా షో కాదు.

జాక్‌పాట్ ఆట నెలా ఆడాలి? ఎలాంటి ఆటలు పారెయ్యాలి? ఎలాంటి ఆట లాడాలి? జోకరుగాని సీక్వెన్సుగాని లేకుండా ఆడ్డం అవివేకమా?

ముందుగా జాక్‌పాట్ ఆట లక్షణాల్ని అర్థం చేసుకుందాం.

జాక్‌పాట్ ఆటకూ మామూలు ఆటకూ ముఖ్యమైన తేడా అల్లా జాక్‌పాట్‌లో కట్ జోకర్లు లేక పోవడమే. ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సుంటే చాలినన్ని జోకరులుంటే మామూలు ఆటల్లో షో వేగంగానే అయి పోతుంది.

కాని జాక్‌పాట్‌లో కట్ జోకర్లు లేకపోవడంవల్ల ఆట కావాలీ అంటే అందులోని ధంకాలూ సీక్వెన్సులూ నాచురల్ అయి తీరాల్సిందే. ఒకవేళ పేకలో పిల్లి ఉన్నా అది ఒకే వరుస కావడానికి పనికొస్తుంది. మిగతా ధంకాలూ సీక్వెన్సులూ నాచురల్ అయి ఉండడాన్ని తప్పించుకో లేవు. పిల్లిని కలిగిన పేక కూడా దాని తిప్పలు దాని కుంటాయి. పంపకంలో పిల్లి పడి కూడా ఎన్నో చేదు అనుభవాలు మన సుందరం పొందే ఉన్నాము.

అయితే ఒక అనుకూలం ఏమిటంటే అదిలేని పక్షంలో 4-కార్డు షో అయిన పేక పిల్లి ఉంటే 3-కార్డు షోనే అవుతుంది. అలా పేక స్థాయి ఒక మెట్టు పెరుగుతుంది. రావంటేరానంటూ భీష్మించుకు కూచునే ఒక మొండి కార్డు రాకపోయినా పిల్లి దాని సంగతి చూసుకుంటుంది. ఇది పిల్లి లేని పేకకు అందుబాటులో ఉండని ఒక గొప్ప సానుకూలం.

పిల్లి లేకున్నా ఒక జాక్‌పాట్ ఆట ఆడాలంటే చేతిలోని పేక ముక్కల కూర్పు పేక డెవలప్ కావటానికి మంచి వీలవ్వాలి. రకానికో ముక్క ఉంటే పిల్లిఉన్నా పేక పండదు. మంచి జోడీలున్న స్లోపేకముక్కలాటలో వృద్ధిచెంది పక్వానికి రావచ్చును.

జాక్‌పాట్ ఆటల్లో ఎలాంటి పేక లాడాలనేది సూత్రీకరించటం కష్టమైనపని. రిస్కు ఎప్పుడూ ఉంటుంది. పంపకంలో చేతికొచ్చిన పేకలోని పేదరికాన్ని ఆ దశలో ఎవరూ తప్పించలేరు.

మామూలు ఆటలో చేతిలోపడ్డ పంచిన పేకని బాల్యందాటి అప్పుడే యుక్తవయసులో పడుతూన్న వ్యక్తితో పోల్చవచ్చును. వ్యక్తిగత లక్ష

జాలు చాలావరకు వికసించి స్పష్టంగానే గుర్తింపుకొస్తాయి. మామూలాట అలాంటిదైతే అప్పుడే పంపకంలో చేతికొచ్చిన జాక్‌పాట్ ఆట బొత్తిగా పసికందు లాంటిది. పెరిగి పెద్దదై ఏ రూపం దాల్చుతుందో ఊహించ లేం. అంతా గెలుపు కారణాంశాలపైనా ముక్కలాటపైన ఆధారపడు తుంది.

పిల్లి చేతిలో ఉన్న ఆట అవుతుందని ఎలాగైతే గ్యారంటీ లేదో పిల్లిలేని ఆటకాదని కూడా గ్యారంటీలేదు. పేకలోని ముక్కల పూర్వు మంచిదై అభివృద్ధి అయే అవకాశం ఉందనిపిస్తే అలాంటి జాక్‌పాట్ పేకని తప్పక ఆడొచ్చును. చేతినిండా మంచి జోడీలుండాలి. ఒక సీక్వెన్సు జోకరో ఉంటే మరీ మంచిది. అతిముఖ్యమైన విషయం మంచి జోడీలు హెచ్చుగా ఉండటం. అలాంటి పేకకు ఉండే 'పేకముక్కల సమృద్ధి' ఎలాంటి దనేది మనం పరిశీలించి ఉన్నాం.

కొన్ని పెద్దకార్డులు పొడిగా ఉంటే ఖరాయించుకోవచ్చు. దీర్ఘంగా సాగే ముక్కలాట వాటిని వాడిలించుకునే అవకాశాన్నిస్తుంది. అయితే జాక్‌పాట్ అది చాలా స్పెషలైందనే వినుగుతో ఆడకూడని ఆట ఆడొద్దు. జాక్‌పాట్ మీకు అచ్చొస్తుందనే భ్రమతో కూడా ఆడొద్దు. జాక్‌పాట్‌లో ఫుల్ కౌంటు ఇవ్వడం జరిగితే జేబుకు చాలా హానికరమగుతుంది.

కాని జాక్‌పాట్ ఆటని పీకినంత మాత్రాన ఆ ఆట చివరిదాకా ఆడా లని నిశ్చయించుకున్నట్టు కాదు. ఒక ముఖ్యమైన నిర్ణయం తీసుకునేటందుకు అవలంబించే పద్ధతికి అది మీకు ప్రారంభం కావాలి. అవసరమైన వివరాలు ఆ ఆటసాగే విధానాన్నుంచీ సేకరించి ఇక ఆట ముందుకు సాగనివ్వాలా లేక యం.డి చేయాలా అనే నిర్ణయం తీసుకోగలగడం కోసమే మొదటి నుంచీ ఆడుతూ పోవాలి.

ఒక జాక్‌పాట్ పేకని అడ్డం మొదలెట్టి మీరు చేసేదేమిటో తగిన విధంగా వివరించాలంటే వేరే ఒక సందర్భంలో వెన్నెర్‌వాన్‌బ్రాన్ అన్న

మాటల్ని ఉపహరిస్తే సరిగ్గా సరిపోతుంది. అతనన్నాడు, "నేను చేసున్న దేమిటో నాకే తెలియకపోతే నేను చేస్తున్నది ప్రాథమిక పరిశోధన అని అర్థం!"

కనుక, ఒక జాక్‌పాట్ పేక ఆడటం ప్రారంభించాక జరగనున్న దేమిటో మీరు తరువాత తీసుకోబోయే నిర్ణయమేమిటో మీకే తెలియదు. శ్రద్ధగానూ ఏకాగ్రతతోనూ ఆటలో ఏమేమి జరుగుతున్నదీ గమనించాలి. తరువాతి కర్తవ్యం ఏమిటో తెలుసుకునేందుకు చేసే ప్రాథమిక పరిశోధన అదే.

మీతో పోటీపడి ఆడుతూన్న వాళ్ళెందరో గమనించండి. మీ పేకలో జోడీలు పెరుగుతున్నాయా లేదా, అవి మంచివా కావా, వాటి కవ సరమైన కార్డులేవైనా ముందుగానే పడిపోయాయా, రైపుకార్డు వచ్చిందా లేదా, వచ్చే అవకాశాలున్నాయా నన్నగిల్లాయా, సీక్వెన్సులూ రంకాలూ ఎన్ని అయ్యాయి, పెనాల్టీ ఎంతవరకూ తగ్గింది. మీ పేక షో వైపుకు సాగుతోందా లేక మొద్దుబారి ఒకేదశలో ఉండిపోయిందా ? ఇవన్నీ పరిశీలించండి. బల్లమీద పడుతూన్న ముక్కల్ని ఎవరెవరెత్తినదీ ఎవరు హెచ్చుగా ఎత్తినదీ గమనించండి.

మౌనం వలన ఇతరుల అవక తవకల్ని గ్రహించి మన లోపాల్ని గోప్యంగా ఉంచగలుగుతాం. మరీ సీరియస్ జూదం కాని పక్షంలో చాలా మంది ఆటగాళ్ళు తమ ఆటని రకరకాలుగా వెల్లడి చేస్తూంటారు. కొంత మంది కావాలని వాస్తవానికి విరుద్ధమైన సమాచారాన్ని మాటల ద్వారా ఇస్తూంటారు. వాళ్ళ పోకడలు మీకు తెలిసి ఉంటే వాళ్ళ మాటల అసలు అర్థం తెలుసుకోగలుగుతారు.

ఆటగాళ్ళు వెల్లడించిన సమాచారాన్ని బట్టి దస్తా పేకలు ఎవరికి బాగా పనికొచ్చాయో గ్రహించే వీలు కలుగుతూంటుంది. పిల్లి ఎవరి చేతిలో వుందో కూడా ఒకొక్కసారి తెలుస్తూంటుంది. అతనుఎన్ని ముక్క లెత్తాడో గమనించండి.

మీ కవసరమైన ముక్కలెన్ని అందుబాటులో లేకుండా పోయాయో సూక్ష్మంగా గమనించండి. డిస్కార్డింగులో మెలకువలన్నీ ఉపయోగించండి. ఆ మెలకువల్ని ముందు ముందు పరిశీలిద్దాం. ఇతరు లెత్తుకున్న ముక్కల్నీ కొట్టిన ముక్కల్నీ వాళ్ళ ఉచ్చారణల్ని ఆధారం చేసుకుని వాళ్ళ పేకల్లో ఏ వరుస లున్నాయో వీలయినంతవరకూ ఊహించండి. దస్తా పూర్తిగా ఖర్చవబోతున్న సమయంలో ముక్కల్ని ప్రోగుచేసి మళ్ళీ కలిపి రెండవ దస్తా తయారుచేస్తే దాన్లో మీకు పనికొచ్చే ముక్కలెన్ని ఉంటాయనేది కొంతవరకు తెలుస్తుంది. కొంత వరకే ఎందుకంటే రెండో దస్తాకు కలిపే డ్రాప్ పేకల్లో మీ ముక్క లేమున్నాయో తెలియదు గనుక. ఎవరైనా రెళ్ళూ మూళ్ళూ డిస్కార్డు చెయ్యడం మొదలెడితే అది ప్రమాదాన్ని సూచిస్తుంది. కాని, కొందరు కపటంగా కావాలని వాటిని కొడతారు. కనుక మెళకువ అవసరం.

ఆటని శ్రద్ధగా గమనించి అవసరమైన వివరాల్ని సేకరించాక ఆ జాక్‌పాట్ ఆట మేరకు మీరు అసలైన నిర్ణయాన్ని తీసుకునే సమయం వస్తుంది. మొదటి దస్తా పూర్తిగా ఖర్చయేవరకూ ఎల్లప్పుడూ ఆగాల్సిన పనిలేదు. మీ పేక బాగానే వృద్ధి చెందిందీ అంటే చివరిదాకా ఆడాలనే నిర్ణయానికి ఎలాగూ వస్తారు. షో మీదే కావచ్చునుకూడా. చేతిలోని పెనాల్టి యం.డి. స్కోరుకు సమీపించిందంటే జాక్‌పాట్ ఆట బాగానే వృద్ధి చెందిందనవచ్చును.

ఒకొక్కసారి జాక్‌పాట్ ఆట సంకటమైన కార్డ్‌షో స్థితికొస్తుంది. కార్డుషో ముక్కలు ఏ KKQ లాంటివో మిగుల్తాయి. అయితే ఆట అవుతుంది. లేదా యం. డి. ఓటుకు తక్కువ ఇవ్వరు. కాని, ఇలాంటి ముక్కలకు ప్రత్యామ్నాయంగా చిన్న ముక్కల్ని ఆటలో రాబట్టుకుని ఉంచుకోవడం చాలా కష్టం. చేతికొచ్చిన ఏ 3నో ఉంచుకొని రాణిని పారేసి ఆ మూడుకు ప్రక్కన దానికి పోలిన ముక్కల్ని ఆటలో తెచ్చుకుని ఉంచుకోవడం ఎంత కష్టమో ఊహించండి. వాటికి పనికొచ్చే ముక్కలింకా

దస్తాలో ఉండి ఉంటాయనుకుంటే మొదట్లో ఉండిన మూడు పెద్ద ముక్కల్ని నిలుపుకోవడం మంచిది.

ఒకవేళ ఆడిన జాక్‌పాట్ పేక డెవలప్ అవుతుందనే మన ఆశలు వమ్మయితే, ఇతరులు మనకన్నా హెచ్చుగా చేటులు కార్డులు ఎత్తుకుని ఉంటే, ఒకరో ఇద్దరో ఆడిన వాళ్ళు ఆట చూపించేద్దామనే ఆదుర్దా కనపర్చుతూంటే, చేతిలో యం.డి కన్నా హెచ్చు పెనాల్టీ ఉంటే....మీరేం చేస్తారు?

అలాంటి పరిస్థితుల్లో ఎంత త్వరలో కాలాతీతమైపోతుందో చెప్ప లేకపోతాం. పేక ఎలా వృద్ధి చెందుతుందో చూడ్డానికి మొదట్లో అర్ధం జరిగింది. గెలుపు కారణాంశాలు అనుకూలించి ఉండకపోతే ఫుల్‌కౌంటు వ్యర్థం చెయ్యడంకన్నా యం. డి ఓడటమే మెరుగు. ఒకలిమిటు దాటి జాక్‌పాట్ ఆటని బలవంతాన తొయ్యడం కూడా మంచిదికాదు. యం. డి చెయ్యడం శ్రేయస్కరం.

ఈ సత్యాన్ని గుర్తించలేక చాలామంది గట్టిలున ఓటమిని ఢీకొనే వరకూ ఆడేస్తూంటారు. అలాంటప్పుడు జాక్‌పాట్ చేసినవాడికి ఫలితం హెచ్చుకాక మరేమౌతుంది?

ఈజాక్‌పాట్ పేకని ఆడ్డానికి నేను సందేహిస్తాను. స్పే-కె, 9, 4: ఆ–కె, 9, 6,; డై – ఎ, 8: క-క్యూ, 8, 5, 4, 3, . అయితే ఈపేకని అది ఏమౌతుందో చూడాల్సినంత పేపు చూస్తాను. స్పే 9, 6, 4, 4, 3: ఆ-K, Qక, 8, 7: క-9, 8. 4, 2.

ఏ పేకని ఆడాలి అనేది తేల్చుకోవడానికి కొందరు ఆటగాళ్ళు తప్పుడు విధానా లాచరిస్తూంటారు. వాళ్ళ ఉద్దేశం ప్రకారం రెండు జోక ర్లున్న ఆటని పారెయ్యడానికి వీల్లేదు. జోకర్లు మూడుంటే అసలు డ్రాప్ ప్రసక్తే లేదు.

వాళ్ళ మొండిసూత్రం మరొకటుంది. ఒక సీక్వెన్సుంటే అది

రెండు జోకర్లకు సమానమన్నమాట. కనుక అనున్న పేకని పారెయ్యడానికి వీల్లేదు. అదేవిధంగా ఒక జోకరూ ఒకసీక్వెన్సూ ఉంటే అవి మొత్తం మూడు జోకర్లకు సమానమన్నమాట. అవి ఉంటే పేకని పారేసే మాటే వాళ్ళకు అప్రస్తుతం. మిగతా పేక ఎలాగున్నా రెండు సీక్వెన్సులుంటే అది పెద్దాటే!

ఇలాంటి బండసూత్రాలు వివేకంగా పేకాడే వ్యక్తి నియమాల జాబితాలో మాత్రం కనపడవు. ఆ నిరాధారమైన సూత్రాలు ఒక పేకలోని వం. పే కారణాంశాన్ని సూచించలేవు. వాటివల్ల కీడేతప్ప మేలు కలిగేది ఉండదు. ఏనుగంటే కేవలం దాని తొండమో, తోకో, చెవో ఒకలావు పాటి కాలో కాదు. ఏనుగంటే మొత్తం ఏనుగని అర్థం.

పేకలోని మొత్తం ముక్కలకూర్పు ఎలాగుందనే దాన్ని ఆట సాగుతున్న తీరు అనే రంగుటద్దంలోంచి చూస్తే ఏమి అగుపడుతుందో దాన్ని ఆధారం చేసుకుని ఆడాలా వద్దా అనేది తేల్చాల్సి ఉంటుంది. ఫాస్ట్ ఆట లాడాలి. స్లోపేక అయితే ఓటులు తక్కువా ఆట వృద్ధిచెందే అవకాశా లెక్కువా ఉండాలి.

ముక్కలు పంచాక తనదే ఫస్ట్‌హ్యాండు అయితే ఆ ఆట పారెయ్యకూడదంటారు కొందరు. మొదలాట తల తాకట్టుపెట్టి అయినా ఆడాలనే సామెతకూడా చెబుతూంటారు వాళ్ళు. ఈ వాదనలో బలంలేదు. ఒక ఆటగాడు మొదలాట ఆడగానే మిగతావాళ్ళు భయపడి పేకలు పారెయ్యరు. అదిన మొదలాట ఆడకూడదనిపైతే ఎంతో బలమైన గెలుపు కారణాంశా లుంటే తప్ప గెలవటం కష్టం. తప్పుడు సూత్రాన్ని ఆధారంగా చేసుకుని ఆటలాడి ఓడితే ప్రత్యర్థులు పేకలు కలిపేసి పోనీలే మళ్ళీ ఆడదాం అంటారా?

కొంతమందికి ఒక తమాషా భావనఉంది. ఏమంటే సీట్లు ఎంచుకోవడం కోసం ముక్కలు కోసేటప్పుడు 4 గాని, 7గాని, రాణీగాని చేతి

కొస్తే ఆ సిట్టింగులో ఆట చాలా లాభదాయకంగా ఉంటుందట. వాళ్ళ మాటలు నమ్మకండి.

మరికొందరున్నారు. అంకెల మహిమలూ, శుభదినాలూ, శుభ ఘడియలూ, జాతకాలూ, శకునాలూ వగైరాల్ని ఆధారం చేసుకుని పేకాట ఆడుతూంటారు. మరొకటి మీరు గమనించి ఉంటారు. నేలమీద కూచుని ఆడేప్పుడు ఒక చేతిమీద ఒంటి బరువుని ఆనించి ఎవరైనా ప్రక్కన కూచుండే చెయ్యి తీసి మామూలుగా కూచునే వరకూ ఊరుకోరు కొందరు. దాని వల్ల ఆట అచ్చిరాదట. ఒకానొక వ్యక్తి దగ్గర అప్పు తీసుకుని పేకాట ఆడితే గెలుస్తామని కొందరు నమ్ముతారు. అలాగే గెలిచి వెళుతూన్న వ్యక్తి దగ్గర అప్పుతీసుకొని ఆడితే గెలవడం ఖాయమని కొందరి విశ్వాసం. కొందరు ఆట తగ్గులో ఉన్నప్పుడు చిప్పుని లావెటరీకి తీసుకెళ్ళి పంచేస్తారనేది గతంలో వివరించాను. ఇంకా ఎన్నో రకాలుగా ఆటగాళ్ళు భ్రమిస్తూంటారు. భ్రమించనివ్వండి. మనమైతే నిరాధారమైన మూఢ నమ్మకాల్ని గట్టిగానూ వాస్తవాల్ని వదులుగానూ పట్టుకుని వ్రేళ్ళాడే వాళ్ళ గురించి మరేమీ చర్చించొద్దు.

కొందరు తదుపరి ఆట జాక్‌పాట్ అయితే ఆడదగిన మామూలు ఆటలు పారేస్తుంటారు. వాళ్ళు చేసేది "పెట్టుబడిని జాక్ పాట్‌కు బదిలీ" చేయడమట. ఇది చేతిలో ఉన్న పిట్టనొదిలేసి ఏదైనా గూడు కనిపిస్తే దాన్లో ఎక్కువ పిట్టలుంటా యేమోనని దాని కోసం ప్రాకులాడుతూ తిరగడం లాంటిదే.

సిట్టింగులో మొట్ట మొదటి ఆట గెలవడం అచ్చిరాదని కొందరు అంటూంటారు. అయితే మొదటి ఆట ఆ ఆటగాణ్ణి మళ్ళ ఆట వెయ్యకుండా ఎలా అడ్డుపడగలదో నాకర్థం గాదు. కాని చిత్రమేమిటంటే అలా కూడా జరుగుతూంటుంది. దానికి అసలు కారణం ఒకటుంది. మొదటి ఆట అంటే జాక్‌పాట్ గెలిచి డబ్బొచ్చిన ధీమాతో వివేకాన్ని ప్రక్కకి నెట్టి

నానా ఆటలూ ఆడెయ్యడం వల్లనే అలాంటి తంటాలొచ్చి పడుతూం టాయి.

మరి కొందరు మరి కొన్ని వేద వాక్యాలు పలుకుతూంటారు. మిగతా వాళ్ళు దురుసుగా ఆడితే మనం కూడా దురుసుగా ఆడాలి వాళ్ళు జాగ్రత్తగా ఆడితే మనమూ జాగ్రత్తగా ఆడాలి అని. వాళ్ళు చెప్పేదాంట్లో రెండో భాగమే నిజం. అందులోనూ వాళ్ళు చెప్పే షరతుకులోబడి కాదు.

అసలు ఒక బోర్డులోని ఆటగాళ్ళందరూ దురుసెలా అవుతారు? వాళ్ళలో కొంత మంది పుల్ కొంట్లు ఇచ్చినంత మాత్రాన అందరూ దురుసైన వాళ్ళని అనగలమా? అయినా వాళ్ళు దురుసు ఆటగాళ్ళయితే వాళ్ళతో జాగ్రత్తగా ఆడి గెలవ గలమా అజాగ్రత్తగా ఆడితే గెలుస్తామా?

మీ basic game అంటే మీ అసలు ఆటతీరు ఎప్పుడూ ఒకేలా ఉండాలి. మిగతావాళ్ళు ఎలా ఆడినాసరే. నిజానికి ఆటగాళ్ల పద్ధతుల్లో ఎన్నో తేడాలుంటాయి. రకాలు దురుసుగా ఆడే వాళ్ళూ జాగ్రత్తగా ఆడే వాళ్ళూ అనేవి కావు, అందుకే........

మీ ప్రత్యర్థుల్ని స్టడీ చెయ్యండి.

కొత్తగా మనం ఎరుగని ఆటగాళ్ళతో పేకాట ఆడటం పరిచయంలేని ఒక అమ్మాయిని వాస్తావా అని అడగటం లాంటిదే. ఆమె అలాంటిది కాకపోతే డైరెక్ట్‌గా అడిగిన తనికి పులి తోకపట్టుకున్నంత పనౌతుంది. ఒకవేళ ఆమె అలాంటిదే అయితే బెరుగ్గానూ పిరికిగానూ అడిగి నతన్ని చూచి అబ్బే వీడెందుకూ పనికిరాని దద్దమ్మ అనుకొని కొట్టి పారెయ్యడం జరుగు తుంది.

మనం పేకాట మనుషుల్తో ఆడతాం. మనిషికి పోలిన మనిషి ఉండరు. మీరు ఆడే ఆటగాళ్ళని అర్థం చేసుకోండి. వాళ్ళ అలవాట్లనీ, ఉమ్మతలల్ని (tendencies), ఆట లక్షణాల్ని స్టడీ చెయ్యండి. వాళ్ళ బలహీనతల్ని బలాన్ని గ్రహించండి.

ఉదాహరణకు ఒక వ్యక్తి హస్తలాఘవంతో మాయజూదం ఆడతాడని తెలియక అతనితో ఆడితే జరిగేదేమిటో తెలిసినదే. అతని సంగతి సంగతి తెలిస్తే అతనితో ఆడ్డమే మానుకుంటాం. ఎప్పుడూ ఫాస్ట్ ఆటలు మాత్రమే ఆడే ఆటగాడు పేకిన ఆటని మనం రిస్కున్న ఆటలాడి ప్రయత్నించం. డిస్కార్డింగు సరిగ్గా చాతగాని వ్యక్తి క్రింద వద్దామంటే ఆ అనుకూలమే వేరు. మహా దురుసుగా పట్టు వదలక ఆడే విక్రమార్కులు ఆటలో ఉంటే ఫాస్ట్ ఆటలాడి సొమ్ము చేసుకోగలం. ఇలాంటి పాసిబిలిటీలెన్నో. ఇతరుల గుణగణాల గురించి అవగాహన ఉంటే దాన్ని రొక్కు చేసుకోవటం చాతనైతే అది ఎన్నో రకాలుగా సాధ్యం.

మీరు డ్రాప్ చేసినపుడల్లా ప్రక్కతను ఎలా ఆడుతున్నాడో మౌనంగా గమనించండి, కొందరు బోడి సలహాలిస్తూంటారు. మరలా చెయ్యొద్దు. అతని ఆటతీరుని ఆసక్తిగా గమనించండి. అతని తప్పుల్నీ అతని నేర్పునీ గమనించి ఎన్నో విషయాలు నేర్చుకోవచ్చును.

పాతికేళ్ళ క్రితం మాట. ఆటలో నాతో అతి చనువుగా మాటాడుతుండే ఒక బట్టతల ముసలాయన ఉండేవాడు. తను నా కన్నా చాలా సీనియర్ గాబట్టి అప్పుడప్పుడూ సలహా ఇస్తూండేవాడు. ఏమిటో తెలుసా? "పేకాట ఆడుతూన్నంత సేపూ నోరు మూసుకుని ఆడు! తెల్సిందా?" అని.

మనం తరచూ చూస్తుంటాం. కొందరు తామే తెలివైన వాళ్ళమనుకుంటూ ఆటలో దీర్ఘంగా లెక్చర్లు దంచుతూంటారు. వాదిస్తూంటారు. అలాంటి పనులు మీరెప్పుడూ చెయ్యొద్దు. కాని అలాంటి ఆటగాడి మాటల్ని చెవులప్పగించి వినండి. అతనికి బోలెడు విషయాలు తెలిసి ఉంటాయి. అతను వెల్లడించేది విని ఆట గురించిన మీ విజ్ఞానాన్ని వృద్ధిచేసుకోండి. కొందరు అలాంటి వాళ్ళ వాదనల్ని విని విసుక్కుంటూంటారు. మీరు మాత్రం విని సబబైన పాయింట్లని పట్టుకుని మనసులో ఉంచుకోండి. అతని అభిప్రాయమేదైనా తప్పనిపిస్తే అతనితో వాదనకు దిగొద్దు.

16)

ఎల్లప్పుడూ ఒకటి మనసులో ఉంచుకోండి. పేకాట ఆడేటప్పుడు ఇతరుల్ని బాగా అర్థం ఎలాగో బోధించడం మీ డ్యూటీ కాదు. సోదర భావాలూ, సంస్కార భావాలూ, మనసుని వెల్లడి చెయ్యడమూ ఇలాంటి ఆదర్శాలన్నిటిని పేకాట గది బైటే విసర్జించి మీరు బైటికొచ్చాక మళ్ళీ వాటిని సొంతం చేసుకోండి. ప్రక్కతను ఫూల్‌లా అర్థం మీరు గమనిస్తే గమనించారుగాక, కాని అతన్ని సీదా చేసే ఉద్దేశంతో బోధించడం మొదలెట్టి అతనేం తప్పు చేశాడో అందరికీ ప్రకటించొద్దు. ఇంతకూ అతనెవరు? మీ ప్రత్యర్థి. ఆటలో మీ డబ్బు కాజేయాలనే మీకు తెలిసిన అతని బలహీనతల్ని మనసులో ఉంచుకోండి. సరైన సమయమేవస్తే ఆ ఎరుక అతని మీదే ప్రయోగించ వీలున్న ఆయుధంలాంటిది.

పేకాట బోర్డ్ ఒక యుద్ధ భూమిలాంటిది. మీ శత్రువుల్ని చంపండి. లేకుంటే వాళ్ళే మిమ్మల్ని చంపేస్తారు. "బ్రతుకు! కాని బ్రతకనియ్యకు!" అనేది మన పాలసీ కావాలి. అయితే ఇది పేకాట మేరకే సుమా!

తెల్ల వాళ్ళు మన మీద రాజ్యంచేసి ఏలినది వాళ్ళ గన్ పౌడరు వల్ల మాత్రమేకాదు. దానికి జోడించి వాళ్ల కపటయుక్తి ఉండింది. వాళ్ళ యుక్తి తమ విరోధుల బలహీనతల్ని కనిపెట్టి వాటిని స్వలాభానికి వాడుకోవడం.

పేకాట్లో ఇతరుల బలహీనతల్ని కనిపెట్టడ మంటే ఏమిటి?

ఉదాహరణకు ఒకొక్క ఆటగాడికి లైఫ్ కార్డురాగానే "హమ్మయ్య" అనుకుంటూ నానా విధాలుగా ఆ విషయాన్ని వెల్లడించేనైజ ముంటుంది. అతనితో తలపడి ఆడేటప్పుడు అలాంటి దేదైనా జరిగితే మీరు ఆట ఆడాలో ఇక యం.డి చెయ్యాలో మీ పేకని బట్టి మీకు తెలిసిపోవాల్సిందే. ఒకొక్క రకం ఆటగాడు మితిమీరి ట్రిప్లెట్లకు ముక్కలెత్తి ఎసి. డిపి పెట్టేస్తూంటాడు. అతని నైజం మీకు తెలిసి ఉంటే, ఆటలో అతను రెండు ముక్కలెత్తితే, అతని పైహ్యాండు చూచి చూచి పైటు ఆడేవాడు కాకుంటే మీరు జాగ్రత్తపడి పోవాల్సిన సమయం అనన్నమైందని గ్రహించాలి. ఇలా ఎన్నో చెప్పొచ్చును.

మన మానసిక అస్థిరత మనం ఆటాడే తీరుని ఎంతో ప్రభావితం చేస్తుందనే సత్యాన్ని మనం ఎల్లప్పుడూ ఎరిగి ఉండాలి. ఈ మానసిక అస్థిరత (fluctuating balance of mind) అంటే ఏమిటో మనం ఆటలో నష్టపోతున్నపుడు తీక్ష్ణంగా తెలిసొస్తుంది.

ఓడుతూన్నపుడు నిదానాన్ని సడలించి ఉద్రేకం కొద్దీ ఇష్టమొచ్చిన ఆటలు ఆడటమనేది ఎలాగూ కొంత డబ్బు పోయిందిగదా అని జేబులోని మిగతా నోట్లకి నిప్పు పెట్టడం లాంటిదే.

ఒకపుల్ కౌంటు ఇస్తేచాలు కొందరి నిబ్బరం పూర్తిగా సడలిపోయి ఇక వివేకమైన ఆటకి తిలోదకాలిచ్చేస్తూంటారు. ఎవరి మీదనైనా పగ తీర్చుకోవచ్చునేమో గాని పేకాట దగ్గర అలాంటి పప్పులేవీ ఉడకవు. అలా ఆవేశపడి అదే ఆటగాడు పోగొట్టుకున్నది తిరిగి రాబట్టుకునే వీలే నశించిపోతుంది.

అందుచేత ఉద్రేకపడి ఎప్పుడూ ఆడొద్దు. లాభంలో ఉన్నా నష్టంలో వున్నా నిదానంగా, ఆత్మ విశ్వాసంతో basic game ని మార్చకుండా ఆడాలి. అయితే దాన్ని ఎప్పుడు మార్చాలో కాస్సేపట్లో చెప్పుకుందాం.

మన ఆట మీద మనకే నమ్మకం సడలకుండా వుండేందుకు నిరాశా, అధైర్యమూ కలిగించే పనులేవీ చెయ్యొద్దు. ఒక పేకని పారేశాక దస్తా పైముక్కేమిటో నని కుతుహలపడి ప్రయోజనంలేదు. ఒకవేళ అది పనికిరాని ముక్కయితే మనం పేకనిపారేసిన పనికి అదొక సమర్థనఅవదు. అది పనికొచ్చే ముక్క అయే ఆస్కారం కూడా వుంటుంది. లేదా అది వుంటే పనికొచ్చే కార్డు రెండు మూడు పిక్కుల తరువాతైనా రాగలదు గదా!

పేకని పారేశాక కుతూహలం కొద్దీ చూసిన దస్తాపై ముక్క పనికొచ్చేదే అయితే ఆ విషయం మరికొన్ని ఆటలవరకూ మన్ని కలవర పెడుతూ ఉంటుంది.

ఒకపేకని పారేశామంటే దానికి గుడ్‌బై చెప్పేశామనే లెక్క! అంతే! దసాపై కార్డుచూడొచ్చు. కొన్ని కొన్నిచోట్ల అలా చూసినందుకు పెనాల్టీ కూడా ఇచ్చుకోవలసి ఉంటుంది. ప్రక్కతను దాన్ని చూసినప్పుడు కూడా చూడొద్దు. దాన్ని మనం తియ్యలేదు. కనుక అది మనకు పనికొచ్చే ప్రసక్తిలేదు.

రిలాక్స్అయి ఆడండి. నిస్సందేహంగా ఆటలో టెన్షనూ, ఆశాభంగాలూ అదుర్దా ఇలాంటివన్నీ ఉంటాయి. అందుచేత పేకాట్లో రిలాక్స్ అయి ఆడటం కష్టమే. కాని జరిగితే మహా ఏం జరుగుతుంది? డబ్బే గదా పోయేది? దానికి సిద్ధపడి ఉంటే మనం రిలాక్స్అవగలం. ఈ వైఖరి అలవాటు చేసుకోవలసి ఉంటుంది.

ఇతరులు డిస్కార్డింగులో జాగుచేసినంత మాత్రాన దానితో వాళ్ళు మిమ్మల్ని చికాకు పరచడంలో ఉత్తీర్ణులు కానివ్వకండి. వాళ్ళ ఆటని వాళ్ళ పద్ధతిలో వాళ్ళ ఇష్టప్రకారం ఆడుకోనివ్వండి. మరేం ఫరవాలేదు.

మీ ప్రత్యర్థుల్ని గబగబా ఆడమని ఎప్పుడూ తొందర చెయ్యొద్దు. ఆట నెమ్మదిగా ఆడే ఆటగాడు ముక్క నెపుడు కొడతాడా అని ఆతురతగా కాచుకుని ఉండొద్దు. ఆట చకచకా సాగినంత మాత్రాన దానివల్ల గబగబా మన జేబునిండదు. ఇతరులు ఆడటం ఆలస్యం చేసినపుడల్లా మీ సమయాన్ని మీ పేకనీ అందరూ కొట్టిన ముక్కల్నీ పరిశీలిస్తూ సద్వినియోగం చెయ్యండి.

పేకాడేవాళ్ళు గ్రహించవలసిన ఒక ముఖ్యమైన విషయం ఏమిటంటే ఆడాల్సిన పేక ఏదో నిర్ణయించడానికి మన జేబులో ఉన్న డబ్బు ప్రాతిపదికకాదు. చాలినంత డబ్బులేకుండా ఆడే ఆటగాడు ముక్కలాటలో అవి అవసరమైనా సరే పెద్దముక్కలు పారేసి అనుచితమైన డిస్కార్డింగు చేసి గెలిచే అవకాశాల్ని పోగొట్టుకుంటాడు. పేకాట బోర్డునుంచి ఔటై పోతాడనే భయంతో ఆడదగిన స్లో పేకలు పారేస్తాడు.

ఏదైనా సిట్టింగులో మీ జేబులోని రొక్కం అడుగంటి పోయినా సరే మీ basic game మాత్రం మార్చకూడదు. చిట్టచివరి ప్రయత్నం అంటూ (as a iast resort) ఆడకూడని జాక్‌పాట్ ఆడేసి జేబులో మిగిలినదంతా పోగొట్టుకోవడం వివేకమైన పనికాదు. అలా అని, తప్పకుండా ఆట అయ్యే ఫాస్ట్‌పేక పడితేనే ఆడదాంలెమ్మని ఆడాల్సిన స్లో పేకలు పారెయ్యడమూ మనకు గెలుపును సాధించిపెట్టదు. పేకాట్లో మనకు ఎప్పుడైతే ఫాస్ట్‌పేకలు అవసరమో అప్పుడు మన చేతికొచ్చే అలవాటు వాటికి లేదు.

బాగా గెలిచి జేబులో దండిగా డబ్బున్నంతమాత్రాన అనాలోచనగా అన్ని ఆటలూ ఆడెయ్యకూడదు. వచ్చిందీ తేరగానే పోయిందీ తేరగానే అన్నట్టవుతుంది ఫలితం.

ఇక basic game ని మార్చేవిషయాని కొద్దాం.

నిదానం అంటే గెలిచినా ఓడినా ఒకేరకమైన నియమాల ననుసరించి ఆడటం అని అర్థం. మనం గెలవడం కోసం పేకాట ఆడతాం. బాగా హెచ్చుగా గెలిచినప్పుడు కాస్తంత ఆట ఉధృతం తగ్గించి ఆడితే మంచిది. ఎప్పుడైతే ఒకతప్పు పైదాకా నిండిపోయి ఉందో అప్పుడు దాన్ని పట్టుకుని పడిచేవాడు నెమ్మదిగా అడుగులెయ్యడం మంచిది. లేకుంటే తప్పులో ఉన్నదే ఒలుకుతుంది. అలాంటప్పుడు basic g'.me ని మార్చటం ప్రయోజనాన్నిస్తుంది.

ఎప్పుడైతే గెలవడం జరిగిందో అప్పుడు ఆట హెచ్చులోనే ఉండి ఉండాలనీ, అందుచేత కొంచెం దురుసుగా ఆడితేనే మంచిదేమోనని ఎవరైనా అనొచ్చును. అయితే ఇతరులకన్నా కొన్ని ఆటలు ఎక్కువచేసి తద్వారా లాభంలో ఉండటమనేది పేకాట్లో విస్మయాన్ని కలిగించే మొదటి అంశం అనుకూలించిందని అర్థంకాదు. ఎవరో ఒకరు గెలవడమనేది ప్రతి సిట్టింగులోనూ జరిగేదే. అంతమాత్రాన అతను దురుసుగా ఆడితే అచొచ్చని

అనడం సరికాదు. అలా ఆడితే వచ్చిన డబ్బు మరొకరికి బదిలీ అవడం తప్ప మరే సత్ఫలితమూ కలుగదు:

అంతమాత్రాన గెలిచినవాడు గెలిచిన డబ్బుని నిలుపుకునే ఉద్దేశంతో సమంజసమైన రిస్కులు తీసుకోకూడదనీ కాదు. పేకాట ఆడే వ్యక్తి సర్వ వేళలా గుర్తుంచుకోవలసిన విషయం ఏమంటే చేతిలో పడ్డ పేకని తన ఇచ్ఛానుసారం పారేసే స్వాతంత్ర్యం తనకు లేదు. పేకాట్లో ఎప్పుడయితే కూచుంటాడో ఆట అనే గేలానికి చిక్కుకున్నట్టే లెక్క. వృద్ధి చెందే అవకాశాలుండి ఆట కూడా కాగల ఒక ఆడాల్సిన పేక చేతిలో పడితే దాన్ని ఆడటం అతని ధర్మం. పేకాట్లో అతను చెయ్యవలసింది వివేకంగా రిస్కు తీసుకోవడమనేది. అది చెయ్యలేకపోతే ఆటకు కూచోవడమే అనవసరం. ఎప్పుడైతే సబబైన రిస్కు తీసుకోగల అవకాశాన్నిచ్చే ఒక పేక ఇస్తుందో ఆ పేకని ఆడటం ఆటగాడి బాధ్యత. కర్తవ్యం. ఒక విధంగా అది తప్పని సరి. అతను అది తీరాల్సిందే. తను గెలుపులో ఉన్నా ఓటమిలో ఉన్నా ఆ పేకని ఆడకుండా ఎగ్గొట్టే వీలులేదు. గెలుపులో ఉన్న వాడు అలాంటి పేకని నిర్లక్ష్యం చేసి ఆడక పారేశాడూ అంటే అతని చెయ్యి తగ్గులో కొచ్చేస్తుంది. మళ్ళీ హెచ్చులోకి రావడం కష్ట మవుతుంది.

ఇది పేకాటకు సంబంధించిన ఒక ముఖ్య విశేషం. మీరు పంప కంలో మీకు పడ్డ పేకని ఎత్తుకొని పేర్చి చూసి అది ఆడితే వృద్ధి అయ్యే అవకాశాలున్న పేక అని ఎప్పుడైతే తెల్సుకుంటారో అప్పుడు lady Game (జూదనారి) మీ వైపు చూసి కవ్వింపుగా మందహాసం చేస్తున్నట్టు అర్థం. ఆమెని స్నేహం చేసుకునే ప్రయత్నం చేస్తే దరికిరావచ్చును. కాని మీరే గనక ఆమె మందహాసంలోని వాగ్దానాన్ని తృణీకరించి ఆడాల్సిన పేక పారేశారంటే ఇక ఆమె మిమ్మల్ని మరచిపోగలదు. దగ్గరకైతే రానే రాదు. ఈసారి మళ్ళీ మిమ్మల్ని చూచి నవ్వేదీ అంటే ఊరికే ఆశ

కలిగించి అందాకా తీసుకెళ్ళి వదిలేసి పరిహసించడం కోసమే అలా చేస్తుంది. పేకలకి తమని సరిగా ఆడలేని ఆటగాళ్ళమీద పగ తీర్చుకునే నైజం ఉన్నట్టుంది. నేను మూఢ విశ్వాసాలున్న వాడిని కాను. ఇప్పుడు చెప్పిన విధంగా ఎల్లప్పుడూ పేకాటలో జరుగుతూండటం నేను చూశాను.

దీన్ని పేకాటలో విస్మయం కలిగించే మూడవఅంశం అనవచ్చును. ఒక ఆటగాడు మొదటి జాక్‌పాట్ ఆట చేసి సుమారుగా అర బ్యాంకు గెలిచాక ఇక బాగా పెద్ద ఆట పడితేనే ఆడదామనే వైఖరితో వివేకంగా రిస్కు తీసుకోక ఆడాల్సిన ఆటలు పారెయ్యడం కద్దతప్పు. దాంతో basic game సడలిపోయి చివరికి ఓటమి ఖాయమౌతుంది. పేకలు అతన్ని ససేమిరా మన్నించవు.

కొన్నిఆటలుచేసి సుమారుగా ఒకబ్యాంకుగెలిచాక తను ఒక ఆడాల్సిన పేకని ఎలా పారేసినదీ తుంటరిగా నవ్వుతూ ఎవరయినా మీకు చూపిస్తే మీరు కూడా తుంటరిగా మందహాసం చేస్తూనే జరగబోయేది చూడ్డానికి సిద్ధం కావచ్చును. ఆడాల్సిన పేకని అతనెలా పారేశాడో ఆటకూడా అతన్ని ముమ్మందు అలాగే పారేస్తుంది.

గతంలో అన్నట్టు పేకాట్లో విస్మయం కలిగించే మొదటి అంశం అనేది పేక ఒకొక్కసారి మీతో విపరీతంగా ఎలాగైతే సహకరిస్తుందో అదే. అదే కొద్దిగా దురుసుగా ఆడాల్సిన సమయం. మీకు పనికొచ్చే పేక ముక్కలు వెతుక్కుంటూ మీ చేతికొస్తాయి. అదే మాదిరిగా ఎప్పుడయితే మీతో ఛస్తే సహకరించం అంటూ పేకలు భీష్మించుకు కూచుంటాయో అది ఒక మాదిరి రిస్కుని కూడా తీసుకునేందుకు జంకవలసిన సమయం. దీని వల్ల తేలేదేమిటంటే ఒక మాదిరి రిస్కునుకూడా తీసుకోరాని సమయంలో పేకాట ఆడటమే వృథా కాలక్షేపమూ కావాలని నష్టాన్ని నెత్తిన తెచ్చి పెట్టుకోవడమూనూ. ఆటలోంచి లేచి వెళ్ళిపోవడం ఉత్తమం. ఇదే చాలా

మంది చెయ్యలేరు. అలా చెయ్యలేకపోవడమే వాళ్ళని గెలిపొందే నేర్పరులు కాకుండా చేస్తుంది.

మరోలా చెప్పాలంటే పేకాటలో మొదటి విస్మయాంశం మీమీదికి దండెత్తి వచ్చినప్పుడు మీరు కూడా మీ basic game మీదికి దండెత్తి దానికి కాస్త విరుద్ధంగా ఆడాలి. అయితే సాధారణసరళిలో గెలవడమూ ఓడటమూ జరిగినంతమాత్రాన మొదటి విస్మయాంశం మిమ్మల్ని దండెత్తి వచ్చినట్టుకాదని మళ్ళీ చెప్పాల్సిన అవసరం ఎంతైనా ఉంది.

ఇంకోరకంగా చెప్పాలంటే ఎప్పుడైతే Lady Game మీరంటే ఇష్టపడుతుందో అప్పుడుమీరామెతో కాస్తచనువుకూడా తీసుకోవచ్చును.కాని ఎప్పుడైతే ఆమె మిమ్మల్నికాదని ఇతరుల్ని సంతోషపెట్టే ప్రయత్నంలో ఉందో ఆమెని పలకరించకపోవడం ఒక్కటేకాక అక్కడినుంచి లేచి వెళ్ళి పోవడం కూడా ఉచితమే.

బ్రతుకులేని పేకని ఆడాక దాన్ని షోపైపుకెలా నడిపించాలి ?

వారి వారి పద్ధతులననుసరించి పేకాడే వాళ్ళని మూడు తరగతులుగా విభజించొచ్చును.

మొదటి తరగతి : దస్తాలోంచి లైపు కార్డు తెచ్చుకోగల అవకాశాన్ని వదులుకుని ఎల్లమీదపడ్డ ధంకా ముక్క లెత్తుకునేవాళ్ళు.

రెండు : ధంకాలవడానికి పనికొచ్చే ముక్కలు పైపోయ్యేందు కొట్టినా వాటిని ఎత్తక బ్రతుకుకోసం దస్తాముక్కల్నే పీకేవాళ్ళు.

మూడు : పై రెండు రకాలుగానూ చేసేవాళ్ళు.

అయితే ఈ మూడిట్లో అన్నిటికన్నా ఆచరణ యోగ్యమైన విధానం ఏది?

పేకనిబట్టి సరైన నిర్ణయాలు తీసుకొని ఆడేదైతే అది మూడోతరగతివాళ్ళు ఆచరించే విధానం.

ప్రధానమైన విషయంగా మనం ఇదివరకే గుర్తించినట్టు మన లక్ష్యం ఇతరులు చూపించకముందే మనం ఆట చూపించడం. స్లో పేక

చేతిలో ఉంచే దాన్ని ఫాస్ట్‌గా మార్చగలిగితేనే ఇతరులకన్నా ముందుగా షో చూపించగలుగుతాం.

ఈ సందర్భంలో మనకు ఎప్పుడూ ఎదురవుతూండే ఒక మామూలు మాదిరి 3-కార్డ్ షో పేకని పరిశీలిద్దాం: పిల్లి, స్పే-A,A,6;3; ఆ-A,10,9; డై-Q,8,7; క-K,6. రాణీకట్ జోకరు.

పేర్చిన పేక మీముందర ఉందనుకుంటాను.

మిస్టర్ మొదటి తరగతి ఈ పేకని పట్టుకున్నాడనుకుందాం. పైహ్యాండు మొట్టమొదటే డై-Aని వేడి వేడి బంగాళాదుంపలా క్రిందికి వదిలేశాడంటే అతను విస్సంకోచంగా ఎత్తేసి ఏక-Kనో పారేస్తాడు. పేక 2-కార్డ్ షో అవుతుంది.

ఈసారి రెండోరౌండ్లో ఆ-6 పడిందంటే దాన్నికూడా సందేహించకుండా ఎత్తి ఏ స్పే-Aనో కొడతాడు. ఇక లైఫుకార్డు రాగానే షోచెయ్యడానికి సిద్ధంగా ఉంటాడు.

ఈ కేసులో 'మనం బాగా ఎరిగిన భూతం మనకుదొత్తిగా తెలియని దేవతకన్నా మెరుగు' అనేది అతని పైలసి. ఈ వ్యక్తి దస్తానుంచీ బ్రతుకు తెచ్చుకోగల రెండు అవకాశాల్ని జారవిడిచాడు. ఎందుకంటే ధంకాలకి ఎలాగూ ఎత్తిన ముక్కలు పనికొచ్చాయి గనుకా వాటిని ఎత్తుకోవడంవల్ల పేక చాలా ఫాస్ట్ అయిందిగనుకానూ. ఎప్పుడైతే తన రెండు ముక్కల్ని ఇతనెత్తాడో పైహ్యాండు వాటికి పోలిన ముక్కల్ని డిస్కార్డు చెయ్యడానికి జంకుతాడు. దానివల్ల మున్ముందు అతను కొట్టబోయే ముక్కల్లో లైఫుకార్డు ఉండే అవకాశాలు కూడా ఉంటాయి.

బ్రతుకులేని ఆటని షో చెయ్యడానికి ఈ విధానాన్ని అవలంబించే వాళ్ళెందరో ఉన్నారు. పేకలు సహకరించినంతసేపూ ఈ విధానం చక్కగా ఫలిస్తుంది. అయితే వాళ్ళు ఏ గత్యంతరానికైనా సిద్ధపడి వుండాలి. పేక

సరిగ్గా సహకరించకుంటే రెండు ట్రాంకులు హరించుకు పోవడానికి ఎంతో వేపుపట్టదు. పేక దొత్తిగా కలవటం లేదన్నపుడు మాత్రం కాస్తంత జాగ్రత్త వహించి మిగతా అన్నిసార్లూ ఆడిన అన్ని ఆటలూ ఈ విధంగా ఆడే తెగింపు ఉండి అలా ఆడగలిగితే ఈ విధానంమీద ఆధారపడొచ్చును. కాని ఆ ధైర్యం అందరికీఉండదు. అన్నిఆటలూ ఒకేరీతిఆడే ఆ విధానాన్ని అచరించి ఆడలేకనే వాళ్ళు విఫలులౌతూంటారు.

మళ్ళి మొదట్లోపడ్డ పేకని పేర్చుదాం.

ఈసారి మిష్టర్ రెండోతరగతి ఈ పేకని ఆడాడనుకుందాం. అతని ఆట వేరుగా ఉంటుంది. మొదటపడ్డ డై-Aని రెండో చూపుకూడా చూడక దస్త్రాలోని కెళతాడు. డై-4 వచ్చిందనుకుందాం. దాన్ని ఉంచుకొని Kని కొడతాడు. మళ్ళీసారి ఆ-6 వడ్డప్పుడు దాన్ని కూడా ఎత్తుకోక లైపుకార్డు కోసం పేకలోని కెళతాడు. ఈసారి స్పే-7 వచ్చిందనుకుందాం. వ్యాకులంగా కుర్చీలో అటూ ఇటూ కదిలి 4 ని కొడతాడు. ఒక సీక్వెన్సు జోడీ పెరగడం తప్పిస్తే పేక అరంభంలో ఎలా 3-కార్డ్ షో దశలో ఉండిందో ఇప్పటికీ కూడా అలాగే ఉంటుంది. మరికొన్ని ఏక్కులు అయాక ఏ ఆ-Jనో వస్తే "హమ్మయ్య!" అనుకుని, లైఫొచ్చిందనీ ఇకనుంచీ అలాంటి ఆటలు అసలు ఆడినవి అందరికీ చెప్పి నానా హంగామా చేస్తాడు. ఇక మిగతా ముక్కలకోసం ప్రయత్నం మొదలెడతాడు. కాని ఠంకాల కవసరమైన 2 కార్డులు ముందే పోయిన కారణంగా "పేక ముక్కల దుర్లభత్వం"వల్ల షో చేసే ఛాన్సు అప్పటికి బాగా అడుగంటిపోయి ఉంటుంది.

ఇది పేకని అతిగా జాగ్రత్తపడిపోయి ఆడిన విధానం. షో కావడం కేవలం దస్త్రాలోని పేకల క్రమాన్నీ, పై హ్యాండు కొట్టిన ముక్కలపైనా ఆధారపడుతుంది. ఇందులో ఆటగాడు తనంతట తాను ఆట గమనాన్ని షో దిక్కుగా మళ్ళించేందుకు చేసిన కృషి ఏమీలేదు. అటే ఇతన్ని ఓటమి

వైపుకో గెలుపువైపుకో లాక్కెళుతుంది. బ్రతుకు వచ్చేవరకూ చేబిలు కార్డు దానికి పనికిరాకుంటే దస్తాలో కెళతాడు. ఆపైన ఏ కార్డు అవసరమైతే దాని బిల్లిమీంచి కూడా ఎత్తుకుంటాడు. అదృష్టం కొద్దీ తనకి పేకలోంచి లైఫురాకముందే పై హ్యాండు ధంకాముక్కలు కొట్టకపోతే అవి అందకుండా పోనట్టు. లైఫొచ్చేముందే అవి దాటిపోయాయంటే షో అవకాశాలు సన్నగిల్లుతాయి. ఇతను ఆలస్యంగా షోచేసినపుడల్లా ఇతరులు చిన్న చిన్న పెనాల్టీలిస్తారు. ఇవన్నీ జనరల్‌గా చెబుతున్న విషయాలు.

పై విధానాలు రెండూ కలుపుకుంటే శ్రేష్ఠమైన విధానం వస్తుంది. సంపకంలోవద్ద పేకని మళ్ళీ పేర్చండి.

ఈ పేక ఎలా పడిందీ అన్నది మిస్టర్ మూడోతరగతి బుర్రకి కన్నులద్వారా తెలిశాక మొట్టమొదటి సంగతిగా అతని మెదడు కణాలు గుర్తించేదేమంటే జోకర్లు రెండేనని. రెండో సంగతి సీక్వెన్సు జోడీలు కూడా రెండేనని.

పేకాట్లో జోకర్లు రకరకాలుగా అమరుతాయనే సంగతి అతనికి బాగా తెలిసి ఉంటుంది. ఎక్కడెక్కడ ఖాళీలున్నాయో జోకర్లు అక్కడ కూచుని ఖాళీల్ని భర్తీచేస్తుంటాయి. మొదట్లోపడ్డ డై-ఏని ఎత్తుకుంటాడే కాని రెండోసారి పడిన ఆ-ఆని మాత్రం ముట్టడు. ధంకాకోసం ముక్కని క్రిందినుంచీ యెత్తి తద్వారా దస్తాలోంచిరాగల లైఫుకార్డుని వదులుకునే అసౌకర్యాన్ని అతను ఒక్కసారికే పరిమితం చేస్తాడు. ఆసునెత్తుకున్నాక పేక టూకార్డు షో అవుతుంది. ఇక లైఫొస్తేనాలు ఆట 12 నండి షో కావ దానికి ఎన్నో ముక్కలుంటాయని అతనికి మంచి అవగాహన ఉంటుంది.

చేతిలో ఒకవేళ 3 గాని 4 గాని జోకర్లే ఉంటే మొదట్లోపడ్డ ఆసుని కూడా ఎత్తుకోడు. నాచురల్ సీక్వెన్సు కావటమే ముఖ్యంకాని, జోకర్లు చాలినన్ని వుంటే ధంకా జోడీలని అవెలాగూ పూరిస్తాయి. జోకర్లు యెక్కువుంటే ఆట ఎలాగూ ఫాస్ట్‌అవుతుంది.

అంటే జోకర్లు తక్కువున్నపుడే ధంకాకి ఒకముక్క నెత్తుకోవడం యుక్తిగా ఆడేవిధానం. అలా చెయ్యని పక్షంలో సరైన అవకాశం దొరికి నప్పుడు ధంకా జోడీలు పూరించబడక లైఫిచ్చాక షో అవకాశాలు తగ్గుతాయి. మరో విషయమేమిటంటే మిస్టర్ మూడవతరగతి ఒక సీక్వెన్సుతో జాక్‌పాట్ ఆడేటప్పుడు రెండో సీక్వెన్సు కావటానికి మరో మూడుజోడీలే ఉంటే దొరికిన అవకాశాన్ని వదలుకోక ఈలోగా క్రింది ముక్క నెత్తుకొని ఓ ధంకాచేసి అట్టేపెట్టుకుంటాడు.

మీరు 13 ముక్కల పేకని ఎలా పట్టుకుంటారు ?

కొంద రెంత నిర్లక్ష్యంగా పట్టుకుంటారంటే ప్రక్కవాళ్ళకే కాక ముక్కలు ఎదురుగా కూచున్న వాళ్ళకు కూడా కనిపిస్తూంటాయి. మరి అలాంటి వాళ్ళకు పైహ్యాండు కొట్టే ఒక ముక్క కూడా కలవదంటే ఆశ్చర్యంలేదు. పైగా క్రింది హ్యాండ్లు కూడా వాళ్ళుకొట్టే ముక్కల కోసం ఆతురతగా కాచుకుని ఉన్నారా అన్నంతగా ఏరుకుంటూంటారు. ముక్కలు పైకెత్తి పట్టుకొమ్మంటే మవ్వే నా పేక చూడకోయ్ అంటూ సలహాయిచ్చి వాళ్ళని కొట్టి పారేస్తుంటారు. యిలాంటి పెంకి ఘటాలు ఒక ఆట గెలిచారంటే ఒళ్ళు దగ్గర పెట్టుకుని ఆడి వుంటే అలాంటివి మరో మూడు ఆటలు గెలిచి ఉండే వాళ్ళని అర్థం. పాపం! ఆ సంగతి గ్రహించరు.

నా బట్టతల నేస్తం అంటూండేవాడు, "నీ పదమూడు ముక్కల్నీ ఛాతీకి అదిమి పట్టుకుని ఆడవోయ్!" అని.

ఒకవేళ మీ క్రింది హ్యాండు తన భద్రత తనకే అక్కర్లేని వాడైతే అతను చూపించేది చూడ్డం మరేమంత పెద్ద పాపం కాదు. అది అతనికే నష్టం. కొంతవరకూ మనకు లాభం. అయితే కొందరు తలత్రిప్ప కుండానే 80 డిగ్రీల కోణంలో వాలుగా చూడగల దిట్టలుంటారు. జాగ్రత్త అవసరం.

కొంతమంది 13 ముక్కల్ని తలక్రిందులుగా పట్టుకుని ఆడతారు. అలవాటు లేని వాళ్ళకి ఆ రకంగా ముక్కలు పట్టుకుంటే ఆట స్పష్టంగా అర్థంకాదు. అలాంటివాళ్ళు అరుదు. అందరం అలా పేకని పట్టుకొని ఆడలేం.

కొందరు తెరచిన 13 ముక్కల్నీ అర్థవృత్తాకారంలో వంచి ముఖానికి దగ్గరగా పట్టుకుని ఒక ముక్కమీది అంకెని దాని ప్రక్కముక్కతో సగం కప్పి అతిగోప్యంగా ఆడతారు. వాళ్ళ పేకల్లోని ముక్కలేవీ మనం చదవలేం. అలాంటివాళ్ళకు సాధారణంగా పేకాట్లో జరిగే మోసాలవిషయం బాగా తెలిసి ఉంటుంది. వాళ్ళని చూచి ఇతరులు నేర్చుకోదగ్గ విషయాలుంటాయి. వాళ్ళ పేకని కోసే విధానమూ జాగ్రత్తగా పంపకం పూర్తయే వరకూ డీలరు చేతుల్ని గమనించడం, జోకరు కోసే విధానాన్ని అనుమానంగా చూడ్డం లాంటివి. ఒక పేకని వాళ్ళెలా ఆడారనేది ఇతరులు చూసే అవకాశమే ఇవ్వరు.

ఆట మొదలయాక ముగిసేంతవరకూ ఆటగాళ్ళలో ఎవరూకూడా మీ పేకలోని ఏఒక్క ముక్కనీ చూసే వీలులేకుండా దాన్ని పట్టుకోవాలి. మంచిస్తాయి చే. కా కారణాంశం చెయ్యిజారిపోకుండా కాపాడుకోవాలంటే పైళ్యాండుకు మనపేకని చూసే అవకాశం అసలే ఇవ్వకూడదు. మీజోడీల్లో ఒకదాన్ని చూచి దాని కవసరమైన కార్డుని పైవాడు ఆపేస్తే షోచేసే అవకాశానికే శ్రీకారం చుట్టుకుంటుంది.

కొంతమంది జోకర్లని తెరచిన పేకలో ఎడమవైపు పేర్చి వొడి ముక్కల్ని కుడిచివర ఉంచుతారు. దానివల్ల పేంమూసినా కూడా వొడి ముక్కల్లో ఒకటి కనిపిస్తూంటుంది. అలా ఒక్క విషయంకూడా వెల్లడి కాకుండా ఉండాలంటే ఏ జోకరో లేదా క్రిందినుంచి ఎత్తుకున్న కార్డునో కుడివైపు చిట్టచివర వుంచితే అది కనబడినా కూడా పలుగురికీ తెలిసిన విషయమే లనక ఫరవా ఉండదు.

కొందరు అసలు పేకని పేర్చకుండా ఆడతారు. ముక్కలన్నీ గడి

బిడిగా వుంటాయి, ఇతరులు మనపేకని చూచినాకూడా దాన్లోని క్రమాన్ని గమనించకుండా చేసే ప్రయత్నంలో అలా గజిబిజిగా పట్టుకుంటే మనమే ఒక్కొక్క క్లిష్ట పరిస్థితిలో దాన్ని పూర్తిగా గ్రహించలేకపోతాం. అలాంటి ఇక్కట్టుని తప్పించాలంటే పేకని చక్కగా పేర్చుకోవడమే మంచిది.

నాకు తెలిసిన ఒకాయన ఉండేవాడు. ఆయనెప్పుడూ తెరచిన పేక లోని పొడిముక్కల్ని పైకి పొడుచుకొచ్చేలా ఉంచి పట్టుకునేవాడు. అంటే మిగతా ముక్కలన్నీ ఒకే వరుసలోనూ మూడు ముక్కలు కొద్దిగా పైకే ఉంచి పట్టుకున్నాడంటే అది మూడు ముక్కలు కావాల్సిన పేక అన్నమాట. ఆయన అలవాటు తెలిసినవాళ్ళు బ్రతుకులేని పేకలు ఆడుతూ ఒకే కార్డు జెండాలా ఆయన పేకలో పైకెగురుతూండటం చూసి చూడగానే చల్లగా డ్రాప్ చేసి జారుకునేవారు. ఆపైన షో చేశాక డ్రాప్ చేసిన వాళ్ళని తిట్టుకునేవాడు. తన ఆటని తనే వెల్లడి చేస్తున్న సంగతిని మాత్రం గుర్తించలేక పోయేవాడు. కొందరు పొడిముక్కల్ని ఎప్పుడూ బల్లపైనే ఉంచి తమ ఆట బండారం బైట పెడుతూంటారు.

మీపేకలోని పొడిముక్కల్ని పేకలోనే వుంచి అన్నిముక్కలూ ఒకేరీతిగా ఉండేలా విప్పి పట్టుకోండి. ఎప్పుడూకూడా మీ పేకతాలూకు ఎలాంటి సమాచారమూ ఎవరికీ ఏ విధంగానూ వెల్లడించొద్దు.

పంచిన పేకలోని ముక్కల్ని క్రమ పద్ధతిలో పేర్చుకోవడం అది లోనే పేక పంచగానే మిగతావాళ్ళు కూడా అలా చేస్తున్నప్పుడే పూర్తి చేసుకోండి.

ఆటలో మాత్రం ఎత్తిన ఒక ముక్కని అదెక్కడికి చేరాలో అక్కడికి మార్చి కొట్టవలసిన ముక్కని మామూలు ధోరణిలో క్రిందకి వెయ్యండి. ఏ కార్డ్‌షో దశకో చేరగానే గాభరాగా ముక్కల్ని అటూ ఇటూ మార్చి మీరు కంగారుపడి బ్రతుకులేని పేకల్ని ఆడుతూన్న ఇతరుల్ని

హడలం గొట్టొద్దు. మరీ భయపెడితే ఒకటో రెండో పట్లు ఎగిరిపోగలవు. ముందుగానే ఏ ముక్క లొస్తే ఆట అవుతుందో ఏ ముక్క లొస్తే ఆట ఎలా ముందడుగు వేస్తుందో ఆలోచించి పెట్టుకోండి. అలాంటి పతాక స్థాయిలో పేకని మూసెయ్యొద్దు. చివరి స్థాయిలో పేకని మూసి పట్టుకుంటే మీది ఏ కార్డుషోనో గాబోలని ఇతరులు అనుమానిస్తారు కూడా. పేకని తెరచే ఉంచి చురుగ్గా ఏ ముక్కొస్తే ఏం జరుగుతుందో గుణించుకుంటూ ఉండండి. ఒకవేళ పేకంతా పోలిన కార్డుల్తోనూ జోడీలతోనూ తికమక పెట్టేదిగా వుంటే మెల్లిగా ఒక్కొక్క ముక్క అటూ ఇటూ మార్చి మీ ఆట దారి వచ్చేలోగా కూర్పుని చక్క బరచి రాబోయే కార్డు కోసం సిద్ధ పడండి.

మీ ప్రత్యర్థులకు ఏ దశలోకూడా మీ ఆట ఎలాంటిదో చూచాయగా కూడా తెలియ నివ్వకూడదు. మన విరోధులకు మనం ఎక్కడ పొంచి వున్నాయో తెలియ నప్పుడు వాళ్ళ మీదికి హటాత్తుగా లంఘించే వీలు వుంటుంది.

ఆట ఆడిన వాళ్ళందరూ తాము కొట్టిన ముక్కల్ని తమ కెదురుగా వేరువేరుగా ఉంచడం మంచింది. అందరూ ఒప్పుకుంటారనే గ్యారంటీ లేక పోయినా ఆ పద్ధతిని సూచించడం మంచిది. వాటివల్ల డిస్కార్డింగు సరిగ్గా చెయ్యడానికి ఆధారంగా సమాచారం దొరుకుతుంది. ఆటగాళ్ళకు కావలసిన ముక్కల్ని పిలిచేందుకు ఎరల్ని ప్రదర్శించే అవకాశాలు కూడా ఎక్కు వుంటాయి.

కొన్ని కొన్ని కార్యకలాపాల్లో గుడ్డెద్దు చేన్లో పడిందన్నట్టు అనాలోచనగా వ్యవహరిస్తే విపత్తే వచ్చి పడుతుంది. ఇది పేకాట్లో డిస్కార్డింగుకు చక్కగా వర్తిస్తుంది.

ముక్కలాట (card play) లో మూడు ఉద్దేశాలు ఇమిడి వుంటాయి. అవి: పెనాల్టీ తగ్గించుకోవడం, క్రింది హ్యాండుకు హైటు అడటం, పేకని షో వైపుకు నడిపించడం. వీటిలో అతి ముఖ్యమయిన

ఉద్దేశం ఏది? అది పేకని షో వైపుకు సాగించడమనేదే! ఎందుకంటే పేకాట్లో మన ధ్యేయం సొమ్ము గెలవడం. సొమ్ము గెలవాలంటే ఆటలు చూపించి తీరాలి. ఆట చూపడానికి పంపకం దశనుంచీ ఆట అయే దిశగా పేకని నడిపించాల్సి వుంటుంది. పెనాల్టీ కాస్తో కూస్తో ఎక్కువ వుంచుకోవాల్సి వచ్చినా, క్రింది హ్యాండుకు పైటు ఆడడం కాస్తంత సడలించాల్సి వచ్చినా కూడా పేక షో అయే అవకాశాల్ని పోగొట్టనేకూడదు.

సహజ వివేకం (common sense) అంత సహజం కాదని ఊరికే అనలేదు పెద్దలు. చాలామంది క్రింది హ్యాండుల పైటు అర్థంకోసమో నాలుగో అయిదో ఓకులు తగ్గించుకోవడం కోసమో షో ఛాన్సులు బలి ఇస్తూంటారు. అది తప్పుడు వైఖరి.

కాగా నాలుగో ఉద్దేశం మరొకటి వుంది.

సాధ్యమైనంత వరకూ పై హ్యాండు మనకవసరమైన ముక్కల్ని కొట్టేలా ఎర చూపాలి. దీన్నే "పిలవడం" అనీ calling అనీ advertising అని కూడా అంటారు.

ప్రతిసారీ మొట్టమొదట కొట్టే ముక్కలతోనే కాలింగ్ చెయ్యొద్దు. రెండో రౌండులోనో మూడో రౌండులోనో ఒకొక్కసారి మొదటి కార్డులోనో కాలింగ్ మార్చి మార్చి చేస్తే దానివల్ల వాస్తవం మరుగున పడి మీరు కొట్టిన ఎన్నవ ముక్క ఎరగా ఉపయోగించినదీ పై హ్యాండుకు అర్థంకాదు.

అయితే మీక్రిందిహ్యాండు కూడా ఇదే విధానాన్నాచరించి మీనుంచీ ముక్కల్ని రాబట్టుకొనే ప్రయత్నం చేస్తాడు. అతనొక్కడే కట్టిన ముక్కలు కాక ఆడినవాళ్ళందరూ ఆడిన ముక్కలాటని దృష్టిలో ఉంచుకొని విచారిస్తే అతని ఎరకు లోబడకుండా తప్పించుకోవడం సాధ్యమవుతుంది.

ఉదాహరణకు మీక్రిందహ్యాండు క-8 కొట్టాడనుకుందాం. మీకు

క-10 కొడితే పైచేనా? క్రిందిహ్యాండు కొట్టిన క-9 ఒక్కటేకాక దానికి సంబంధించినమిగతా వివరాలంటే ఉజ్జాయింపుగా ఓక్లూ దొరకొచ్చును. మీ దగ్గరేక-8 ఉందనుకుందాం. మరొకరెవరో క- J ని ఎత్తుకోవడం. ఇంకొకరు క-Q ని కొట్టడం గనక చూసిఉంటే మీ క్రిందిహ్యాండు క-10ని నాచురల్ సీక్వెన్సుకోసం బహుశా ఎత్తుకోడు.

ప్రతికార్డూ క్రిందిహ్యాండుకు పనికిరాని విధంగా ఎవరూ ఆడలేరు. ఆమాటకొస్తే టైటు ఆడటం అంత సులువే అయితే మనకు అవసరమైన ముక్కలు మన పై హ్యాండునుంచీ మనకెలా పడతాయి? క్రింది హ్యాండు త్వరగా షో చెయ్యకుండా ఆపేందుకు సాధ్యమైనంత మేరకే డిస్కార్డింగు టైటుగా చెయ్యగలుగుతాం. అయితే ఎవరికైతే డిస్కార్డింగులో మంచి నేర్పరితనం ఉంటుందో వాళ్ళది పైచెయ్యి అవుతుంది.

క్రింది హ్యాండు కొట్టిన ముక్కల్ని పోలిన ముక్కలు ఎల్లప్పుడూ మన దగ్గరుండవు. ఉన్నా అవి అన్నిసార్లూ అతనికి పనికిరాకుండా పోవు. జోకరు ప్రక్కముక్కలు కొట్టినా వాటిని మహా స్టయిల్‌గా ఎత్తుకోడనీ గ్యారంటీలేదు. అయితే ఇదంతా క్రింది హ్యాండు కట్టిన ముక్కలూ ఎత్తుకున్నవీ అందించే బోలెడంత సమాచారాన్ని త్రోసిపుచ్చమని కాదు.

చెప్పొచ్చేదల్లా ఏమిటంటే మనం డిస్కార్డింగు సరిగ్గా చెయ్యగలగాలంటే క్రింది హ్యాండేకాక మిగతావాళ్ళు ఆడిన ఆటని కూడా లెక్కలోనికి తీసుకోవాల్సి ఉంటుంది. చాలామంది క్రింది హ్యాండు కొట్టిన ముక్కల్నే ఆధారం చేసుకుని డిస్కార్డింగు చేస్తూంటారు. అది సరైన విధానం కాదు. పేకాట్లో ప్రతిఆటా ఆడేది మనమూ మన క్రింది ఆటగాడూమాత్రమే కాదు. బోర్డులో ఉన్న వాళ్ళందరూ ఆడిందంతా కలిపే ఒక్కొక్క ఆటా అవుతుంది.

డిస్కార్డింగు చెయ్యడంలో బల్లమీద పేరుకుంటూన్న గుర్తుకు

ప్రాధాన్యత ఇచ్చి ముక్కలాటలోపడ్డ ముక్కలకు పోలిన వాటని సాధారణంగా డిస్కార్డు చేస్తూంటారు.

గమనించిన వివరాల్ని తర్కించి డిస్కార్డింగు ఎలా చేయాలో పరిశీలించేందుకు ఒక చిన్న ఉదాహరణ చెప్పుకుందాం.

మీ పేకలో ఆ-7,8; డై-8 ఉన్నాయి. ఒకానొక దశలో వీటిలో ఏదో ఒకకార్డు కొట్టాల్సొచ్చిందనుకుందాం. చేతిలో రెండు సీక్వెన్సులు వేరేగా ఉండటంవల్ల మీరు ఇక చెయ్యబోయేది ధంకాగాని, మరో సీక్వెన్సుగాని ఏదైనా పరవాలేదు. ఈ మూడిట్లో ఏ ముక్కని తీసేస్తారు.

తీసేముక్కను ఎంచటానికి ఆధారాలు కావాలి. ఆ ఆధారాలు అందాకా అందరూ ఆడిన ముక్కలాటని శోధించి కనుక్కోవాలి.

బల్లపైన 8 లు లేవు. ఒకతను ఆ-5 ఎత్తితే మరొకతను ఆ-9 కొట్టాడు గతంలో, దానివల్ల ఏం తెలుస్తుందంటే మీ మూడు ముక్కల్లో సీక్వెన్సు జోడీకి అవసరమైన ఓ కార్డు ముందే పోయింది. మిస్టర్ ఆటీన్ అయిదు దాన్ని సీక్వెన్సు కోసమో ధంకా కోసమో ఎత్తుకుని ఉండాలి. ఒక వేళ సీక్వెన్సుకి అయివుంటే అది 2345, 3456, 4567, 5678లలో ఏదైనా కావచ్చును. లేదా ఆ సీక్వెన్సు మూడు ముక్కలది కూడా కావచ్చును. వీటిలోని మూడు సందర్భాల్లో ఆ-5 ఎత్తినతనిదగ్గర ఆ-8 కూడా ఉండే సంభావ్యత ఉంది.

పై ఆధారాల్నిబట్టి ఆలోచిస్తే ధంకా జోడీని ఉంచుకొని ఆ-7 ని పారెయ్యటం మెరుగని తేలుతుంది. నిజమే! ఈ ఆధారాలన్నీ సమగ్రమైనవే! కాని, లేనిమామకన్నా గుడ్డిమామ మేలన్నట్టు ఏ ఆధారమూ లేకుండా ఆడ్డంకన్నా సమగ్రమైన ఆధారాలుంటే నయంకదా? పేకాట్లో డిస్కార్డింగు చేసేటప్పుడు ఫలానాకార్డు తప్పకుండా క్రిందివాడికి పనికిరాదని ఎవరూ బల్లగుద్ది చెప్పలేరు. క్రింది హ్యాండు ఒకసారి కొట్టిన ముక్కనే మనం అతనికి కొడితే ఎత్తుకోడనే గ్యారంటీ ఏమీలేదు. పిల్లి ఒక్కటే ఖాయమైన పైటు

కార్డు, అయితే చేతిలో ఉన్న మిగతా ముక్కల్లోంచి ఏదిపైబో నిర్ణయించు కోలేక పిల్లిని పారేసేవాడు పేకాటగాడే కాడు.

ముక్కలాటలో మీ వంతు వచ్చినపుడల్లా పేకని అన్నివిధాలుగానూ బాగా పరిశీలించి తూచి తూచి చివరికి తగినదైన ముక్కనే కొట్టాలి. గణితంలో ఒక లెక్కని సాధించి అన్సరెలా కనుక్కుంటామో ప్రతిసారీ డిస్కార్డును అలా కనుక్కోవాల్సి ఉంటుంది.

ప్రక్క ఆటగాడికి ఏ ముక్క అవసరం ఏదికాదు అనేది మనకు పూర్తిగా ఎప్పుడూ తెలియదు. కాని మన సంగతి మనకు బాగా తెలిసి ఉంటుంది. అంచేత, మన 14 ముక్కల్లో ఏ దిఅన్నిటికన్నా తక్కువ ప్రయోజనకరమో దాన్ని తీయాలి. అంటే, పేకని షో వైపుకు నడిపించాలంటే ఏ 13 ముక్కల్ని విలుపుకుంటే మంచిదో వాటిని ఉంచుకొని 14వ ముక్కని డిస్కార్డు చెయ్యాలి. సాధ్యమైనంత మేరకు క్రింది హ్యాండుకు పైటు ఆడాలి. పైనుంచీ కాలింగుచెయ్యాలి.

మీరాడిన ఒక అసాధారణమైన పేకలో 6 పొడి కార్డులున్నాయనుకుందాం. మీవంతు వచ్చినపుడు వాటిలో డిస్కార్డు చేయదగిన ముక్కలెన్ని ఉంటాయి?

ఆరా? నాలుగా? లేక రెండా?

అదేమీ కాదు.

తీయవలసిన కార్డు ఒక్కటే ఉంటుంది. అదేమిటో మీరే తెలివిగా తర్కించి నిర్ణయించాల్సి ఉంటుంది.

ముక్కల్ని ఏరి ఈ పేకని తయారు చెయ్యండి. (జోకరు-ఎ): స్పే-3: ఆ- A, A, 6: డై-9, 5, 2: క- J, 7, 6, 5, 4, 3 2, ఇప్పుడే ఒక జోకరులాగి పెట్టుకున్న ఈ పేకలోని 14 ముక్కల్లోంచి, దేన్ని తీసేస్తారు? ఫలానా కార్డ్ పైటు అని తెలియదనుకుందాం.

డై-7 వస్తే డె-9, 6 కూడా జోడీలయ్యేముక్కలే. క- J, 7కూడా

8 వస్తే రెండు జోగీల్నిస్తాయి. డై - 5, 2; ఆ-8 ప్రస్తుతానికి సీక్వెన్సుల్లో ఉన్న ముక్కల్తో జోడీలే. దాంతో మిగిలేవి స్పే-8, అదే విశ్రమిస్తుంది. హొడి ముక్కలు మొత్తం ఆరుండినా స్పే-8 ఒక్కటే మహా హొడిముక్క. ఇదొక ఉదాహరణ మాత్రమే. ఈ సమస్యవి సాధించినది సింపుల్ విధానంతో. ఆట సింపుల్‌గా ఉంటే సింపుల్‌గానే ఆడాలి. చిక్కులేవి చోట దాన్ని తెచ్చిపెట్టుకోవడంలో అర్థం లేదు.

అయితే పేకాట్లో మన చేతిలో టొత్తిగా నిష్ప్రయోజనమైన కార్డు క్రింది హ్యాండుకు తరచూ ఉపయోగపడుతూంటుంది. కాబట్టి వీలైనంత వరకూ పైటాడాలి. పైగా పేకాట్లో అనాలోచనగా అది క్రింది హ్యాండుకి ముక్కలిస్తే అతను షో చెయ్యడమే కాక అపైన అతని ఆట తీరు హెచ్చు కావడం కూడా తరచు జరుగుతూంటుంది. దీన్ని పేకాట్లో సంభవిస్తూండే నాలుగవ విస్మయాంశం అనవచ్చును.

మరో ఉదాహరణ: ఆటలో మీరు A అనుకుందాం. మీరే ఆట పంచగా ఈ ముక్కలు మీకు వర్షయి. (జోకరు:7): స్పే-10, 9, 7, 4, 2: ఆ-A, K, Q. డై A, 7; క-9, 8,4. ఓపెన్ కార్డు 5-10. B, Cలు డ్రాప్ చేశారు. D దస్తాలో కెళ్ళి క-8 కొడతాడు. E డ్రాప్ చెయ్యగా F ఒక దస్తా ముక్కలాగి ఆ- Q కొట్టాక మీరు స్పే-A దస్తాలోంచి తెచ్చుకుంటారు. అప్పుడేం కడతారు?

కళావరుజోడీలోవి ముక్కలు పైటే అనిపించినా డై - A, క-4 తప్ప ఇంకే ముక్కవి కొట్టినా మీకు కార్డ్ షో పరిస్థితి పోతుంది. ఏది ఏమైనా షో అయే పరిస్థితివి మాత్రం ఎప్పుడూ పోగొట్టకూడదు. ఆ రెండు ముక్కల్లో డై-Aవి కొట్టాలి. పెనాల్టీ కొంత వరకు తగ్గటమేకాక మీ చేతిలో రెండు ఆసులుండగా మీ ముక్కలో క్రింది హ్యాండు థంకాకట్ట లేదు బహుశా. ఇదే సింపుల్ డిస్కార్డింగే.

ఈ పేకవి పేర్చండి. (జోకరు-2): స్పే-6, ఆ-6, 4, 2: డై -J, 9, 8, 6. క-K, Q, J, 5, 5, 2. ఇప్పుడే మీకు రాణీ వచ్చింది. ఏం

కోరతారు? అన్ని రకాలుగానూ ఈ పేకని పరిశీలిస్తే బైటికి పంపించ వలసిన దానికి కారణాలు ఏకార్డు వైపుకు మొగ్గుతాయి?

చూడగానే క-5ని గాని, ఆ-4ని గాని తీసేస్తే ఆ రెంటిలో ఏదో ఒక కార్డుతో అవగల టచ్ అండ్ షో ఛాన్సు పోతుందనిపిస్తుంది. మామూలుగానైతే డై-6ని గాని J-ని గాని పారేస్తారు. దానివల్ల షో కాంకుండాపోయే ఇరకాటం డై-7 వచ్చినపుడూ (8 లేకపోతే) లేదా డై-10 వచ్చినపుడూ (J లేకపోతే) మాత్రమే అవుతాది.

కాని ఈ పేకలోంచి తీయవలసింది ఆ–4 అని గ్రహించారా? అది లేనప్పుడు షో కాకుండా పోయేది స్పే–4 గాని ఆ–3 గాని వస్తేనే. కాని ఆ అసౌకర్యాన్ని మరో విధంగా పూడ్చుతూ ఇతర షో ఛాన్సులు బాగా పెరుగుతాయి. పేక 12 కూడా పండుతుంది. J, 8, 5 లతో టచ్ అండ్ షో పరిస్థితి ఉంటుంది. మిగతా విషయాల్ని పక్కన పెడితే ఆ–2,5 మీ చేతిలో ఉండగా ఆ-4 మిగతా ముక్కలకన్నా హెచ్చుగా సైటు అవుతుంది. ఆ–4 కొట్టడంవల్ల పోయే టచ్ ఛాన్సుల్లో క-5 చేతిలో ఉండటంవల్ల ఒకటీ 8 ఉండటంవల్ల మరొకటీ ఇంకా ఉండనే ఉంటాయి. క-5 కొట్టి వుంటే మూడు టచ్ ఛాన్సులు పోతాయి.

డిస్కార్డింగు చేసేటప్పుడు తర్కించే విధానపు స్వభావం అలా ఉండాలి. అయితే అన్నిరకాల పేకలూ అలాంటి అవకాశాన్నివ్వ వనేది కూడా నిజమే.

ఈ పేకని చూద్దాం (జోకరు 8) : స్పే-5, 5, 3: ఆ-5, 4, 2: డై-2: క-A, 2, 3, 3, 4, 5, 6 ఇపుడే వచ్చిన కార్డు క-3 ఈ పేకలోంచి ఏ ముక్కని తీస్తారు? తదుపరి వాక్యాలు చదివే ముందు ఈ పేకను పేర్చి కాస్సేపు బాగా పరిశీలించండి.

బహుశా కొట్టదగిన ముక్కలు రెండో మూడో తోచి ఉంటే మళ్ళీ ప్రయత్నించండి. ప్రస్తుతం పేకలో షో చెయ్యడానికున్న అవకాశాల్లో

దీన్నే పోగొట్టకుండా ఆడాలంటే కొట్టవగిన కార్డు ఒకటే ఉంది.

అది స్పే-6 దాన్ని తీసినా కూడా స్పే-4 వస్తే షో అవుతుంది. పేక త్రిప్పి చూడండి.

ఇలాంటి ఉదాహరణలెన్నో ఇవ్వవచ్చును. ఆట వృద్ధి కావడానికి, షో చెయ్యడానికి అత్యధిక అవకాశాల్నిచ్చే ముక్కల్నే నిలుపుకొని డిస్కార్డింగు చెయ్యడం అలవాటు చేసుకోవాలి. క్రింది హ్యాండుకి ముక్క పనికి రాకుండా ఆడటం అదనపుజాగ్రత్త. కాలింగ్ చెయ్యడం వీలైనంత మేరకు ప్రయత్నించదగ్గ మెలకువ.

మీ చేతిలో 10 వందిన జాక్‌పాట్ పేక ఉందనుకుందాం. మిగతా మూడు ముక్కలూ ఆ-6, 7; స్పే-10 అందాం. వీటికి మిగతా పేకకి పొలికలు లేవు అందాం. అలాంటప్పుడు మొత్తం పేకలో షో చేయించే ముక్కలెన్నివుంటాయి? నాలుగు చేతిలో స్పే-10 కాక 9 ఉంటే అప్పుడూ నాలుగే కాగా, స్పే-7 వుంటే ఏమౌతుంది? షో ఛాన్సులు రెట్టింపు అవు తాయి! ఈ పెరిగిన ఛాన్సులే ఓటమికి గెలుపుకి గల తేడాకి కారణాలు కావచ్చును. ఈ ఒక్క ఆట ఫలితం ఏమైనా సరే అది మొత్తం సిట్టింగులో మీ లాభ నష్టాల్ని ప్రభావితం చేస్తుంది.

పేకాట్లో చేతులు కార్డులు మనకు పూర్తిగా అనుకూలంగా పడవు. దస్తాలోని ముక్కలు మనకు వీలుగా పేర్చబడి వుండవు. అయితే మనమే నేర్పుగా అది వరుసలు కట్టవలసి ఉంటుంది. మనం చెయ్యగలిగే ప్రయత్న మల్లా సాధ్యమైనంత మంచివి. హెచ్చు జోడీలు నిలుపుకోవడం. దాని కర్థం ఒక చేపని ఇంకా ఇంకా పెద్ద వల వేసి పట్టబోవడం లాంటిది.

క్రింది హ్యాండు ఆటనే కాక మన పేకనీ మిగతా వాళ్ళందరి ఆటనీ పరిశీలించి డిస్కార్డింగు చెయ్యాలనేది మళ్ళీ మళ్ళీ చెప్పుకోవాలిసిన విషయం, కాని ఇతరు లాడిన ఆట వివరాలిచ్చే అందులో ఒక క్ల్యాని పొందుపర్చి డిస్కార్డింగు సమస్యని తేల్చమంటూ ఉదాహరణలెన్ని ఇచ్చినా

సరిపోవు. పేకాట ఆడేటప్పుడు యేం జరుగుతున్నదీ అతి శ్రద్ధగా గమనించి ప్రతి ఆటగాడూ తనే ఆధారాలూ, క్లూలూ వెలికి తీయవలసి వుంటుంది.

అయినప్పటికీ మచ్చుగా ఒక పేకని పరిశీలిద్దాం. ఇచ్చిన వివరాల్లోంచి మీ ఆధారాలు వెలికితీసే ప్రయత్నం చెయ్యండి.

నా మిత్రు దొకతను ఈ పేకని రూపాయి - రెండు రూపాయల స్టేకులో ఆడాడు. (జోకరు- A): స్పే-8, 5, 4: ఆ- A 7, 9, 6: డై -9, 7, 5: క-7, 6, 4, 3, 2. మొదటి రౌండ్లో ఇతరులు దస్తానుంచి ముక్కలు లాగి ఆ-J, 5: స్పే-10 కొట్టాక మనప్రెండుకి క-7 వచ్చింది.

అతను ఆ-9 కొట్టాడు. పేకని పేర్చి చూడండి. ఆ-9 లేకపోయినా కూడా చేతిసింగా జోడీలున్నాయి. రెండోసారి రెండో 9 ని కూడా పారేసి పెనాల్టి తగ్గించే ఉద్దేశంతో అతను మొదట 9 కొట్టడం సరైన ఆటేననీ నేను అడగ్గా అతను తన అభిప్రాయాన్ని వెల్లడించాడు.

ఈ పేకలోని ముక్కల కూర్పుని బాగా గమనించండి. అతని డిస్కార్డు సరైనదేనంటారా?

ఆ-9 కొట్టివేయడం వల్ల ఒక నల్ల 9 వస్తే పేక 12 వండే సౌంర్యాన్ని అతను కోల్పోలేదూ? నల్ల 9లు ఒకటో రెండోకాదే! అవి మొత్తక 4 ఉంటాయి.

సరైన డిస్కార్డు డై -5! చూడ్డానికి ఆకార్డు కొట్టినందువల్ల ఆ-5 గాని క-5గాని వస్తే 5ల రంకా కట్టే అవకాశం పోయివుండేదనీ అలాగే డై-5, 6, 7. సీక్వెన్సుకట్టే అవకాశం పోయివుండేదని అనిపిస్తుంది. కాని లోతుగా ఆలోచిస్తే అదే సరైన డిస్కార్డు. ఎందుకంటే డై-5 లేకున్నా డై -8గాని క-5గాని వస్తే మరోలా ఆట 12 పండుతుంది. ఒక ఆ-5 డిస్కార్డ్గులో ముందే పోయింది గనుక రెండోది చేతికొచ్చే అవకాశాలు బహుస్వల్పం, కనుక డై -5 లేకున్నా ఆట 12 పండటానికున్న ఛాన్సులు ఎక్కడికీ పోవు.

మనపేకనీ ఇతరులందరి ఆటనీ గమనిస్తూ తర్కించుకుంటూ మన

నంతా పూర్తిగా ఆటమీద లగ్నం చేస్తేనే మనం పైవిధంగా కరెక్టు డిస్కార్డింగు చెయ్యగలుగుతాం. మనం ఆడేటప్పుడు ఏమరుపాటు లేకుండా మౌనంగా వుంటేనే అది సాధ్యపడుతుంది.

కాని పేకాట్లో ఆటగాళ్ళు డిస్కార్డు చేసే ముక్కల్లో సగం కూడా నిజానికి బాగా ఆలోచించి లోపరహితంగా కొట్టేవి కావు. లోతుగా ఆలోచించి నిర్ణయించవలసిన అవసరం లేనప్పుడే ఆటగాళ్ళు డిస్కార్డింగు సరిగ్గా చేస్తుంటారు. ప్రతిఆటలోనూ ఆటగాళ్ళు ముక్కలు కొట్టడంలో దొర్లిపోతూండే డజన్లకొద్దీ తప్పుల్ని బట్టి ఆలోచిస్తే తేలేదేమంటే ఒకానొక ఆటగాడు ఒక ఆటని అది గెలిచాడనడం.నిజంకాదు. మిగతావాళ్ళు ఓడి తద్వారా అతనికి గెలుపుని సాధించిపెట్టారనడం వాస్తవానికి దగ్గరగా ఉంటుంది.

చాలామంది ఆటగాళ్ళు మౌనంగా ఉండక నానా డైలాగులు వదుల్తూ ఆడుతూంటారు. ఇతరులు కొట్టిన ముక్కల్ని ఎత్తుకున్న ముక్కల్ని చూసి చూడకుండా మొత్తంమీద బోర్డులో జరుగుతున్నదేమిటో గమనించీ గమనించకుండా డిస్కార్డింగు చేస్తూంటారు. అలాంటివాళ్ల ఒకొక్కసారి కార్డుషో పేకని టూ కార్డుషో కూడా చేస్తూంటారు. మరికొందరు ఎంత ఆలోచించినాకూడా సరిగ్గా డిస్కార్డింగు చెయ్యడం చేతకాక అలా పేకని పై మెట్టునుంచి క్రిందిమెట్టుకు గుంజి లాగేస్తూంటారు. తిన్నగా ఉన్న పేకని నానాముడులూ వేసి చిక్కుల్లో పెడుతూంటారు.

మీరు మాత్రం అలా చెయ్యొద్దు.

శత్రువు లొచ్చి మీదపడితే ఒక యోధుడు ఎంత చురుగ్గా ఉంటాడో అంత చురుగ్గా ఉండి ఆట ఆడాలి.

సిట్టింగులోని మొదటి ఆటలో మొదటి కొన్ని ముక్కలు కొట్టేటప్పుడున్న మెలకువ, జాగ్రత్త, పరాకు లేని తనం ఆ ఆట చివరి వరకే కాదు. ఆ కట్ అయ్యే వరకే కాదు గదా మొత్తం సిట్టింగు అంతమయ్యే వరకూ ఏక రీతిగా ఉండాలి.

కొన్ని కట్‌లు ఆడాక కొందరు ఆటగాళ్ళకి కరెక్టు డిస్కార్డింగు చెయ్యాలనే ఏకాగ్రత సడలిపోతుంది. కొందరు తాము అవులించడమే కాక ఆటని కూడా అవులిస్తున్నట్టే ఆడతారు. రాత్రి కొన్ని గంటలాడాక కొందరు ఆటకూ ఆటకూ మధ్య కునుకు తీయడం ప్రారంభిస్తారు. ఇవన్నీ ఓటమి పొందేవాళ్ళ లక్షణాలు. ఆటలో ఆసక్తి సన్నగిల్లితే అప్పటికి ఆట కట్టిపెట్టి లేచి వెళ్ళిపోవడం ఉత్తమం. కాని నష్టపోయి వుండిపోయిన డబ్బుని రాబట్టుకుందామని చురుకుదనం చచ్చాక కూడా ఆడుతూంటారు. ఆటంటే వాళ్ళ అశ్రద్ధే పోయిన సొమ్ముని వాపసు గెలిచి తెచ్చుకునే వీలుని అణగార్చి వేస్తుంది.

ఫస్ట్ హ్యాండు ఎత్తిన ఓపెన్ కార్డుని చూచి కూడా కొందరు ఆటగాళ్ళు దాన్ని కాస్సేపట్లో మరచిపోతూంటారు. టేబుల్ కార్డులో ఆట అవుతుందనే విషయాన్ని గ్రహించలేక కొందరు దస్తా కార్డు లాగుతారు. ఆ నాలిక కరచుకోవడం కూడా ప్రక్కనున్న వాళ్ళెవరైనా విషయాన్ని విడమర్చిచెబితేనే.

వీటన్నిటి వల్లా కొందరు పేకాట ఎంత పరాకుగా ఆడుతూంటారో అర్థమౌతుంది. అశ్రద్ధగానూ పరాకుగానూ ఆడి నష్టపోయి చివరికి పేక ముక్కల్నో, లేక తమ దురదృష్టాన్నో లేక ఆడిన దుర్దినాన్నో లేక తమకు అచ్చి రాలేదని ఆడిన ప్రదేశాన్నో దూషిస్తూంటారు.

ఈ క్రింది పేకని పరిశీలిస్తే ఇలాంటి ముక్కలు చేతికొచ్చినపుడు షో అవకాశాల్ని పెంచుకోడానికి ఎంతటి ఏకాగ్రతా, తర్కమూ అవసరమో అర్థమౌతుంది. స్పే-Q J 10, ఆ-J, 10, 9: డై-J, 10, 8, 7, 6: క-Q, J, 10. ఇప్పుడే వచ్చిన కార్డు 7. మిగతా వాళ్ళు ఆడిన ఆట వివరాలివ్వడం లేదు. షో చెయ్యడానికి సాధ్యమైనన్ని హెచ్చు ఛాన్సులుంచుకుంటూ ఈ 12 ఉండిన పేకలోంచి ఏ ముక్కని తీసేస్తారు? చాలినంత పరిశీలన చెయ్యక, లేదా చెయ్యలేక కొన్ని షో ఛాన్సుల్ని కోల్పోయి తద్వారా ఆట చెయ్యలేకపోతే ఒక ర్యాంకంత కిమ్మత్తు చేసే

లాభం కూడా చెయ్యి జారిపో వచ్చును. సరైన ముక్కని యాదృచ్ఛికంగా తీయగలిగితే సరిపోదు. దాన్ని నిర్ణయించారంటే ఈ మొత్తం 14 ముక్కల్ని క్షుణ్ణంగా విమర్శించి చేసినదై ఉండాలి. పేకని వీలైనన్ని విధాలుగా పేర్చి అన్నిటి కన్నా దీటైన డిస్కార్డు ఏదో తేల్చండి. అయిదు నిముషాల్లో పరిశీలన అంతా కానిచ్చి సరైన నిర్ణయానికొచ్చారంటే మీరు డిస్కార్డింగు చక్కటి నేర్పుతో చేస్తారని అర్థం. తదుపరి వాక్యాలు చదవక ముందు టైంనోట్ చేసి ప్రయత్నించండి.

పూర్తిగా పరిశీలించబూనితే ఈ పేక overlapping chances ఉండటంవల్ల ఎంత గందరగోళంగా తయారౌతుందో గమనించి ఉంటారు. దీన్ని అర్థంచేసుకోవాలంటే ఒక క్రమమైన విధానం అవసరం. ఆటలో ఇలాంటి గజిబిజి పేకలొస్తే ఎలా పరిశీలించాలనే దానికి ఈ క్రిందిది ఒక మాదిరి విధానం.

డై–678 సీక్వెన్సులో overlapping chances లేవు. దాన్ని ప్రక్కనపెట్టండి. మిగతా ముక్కల్ని ఇలా పేర్చండి: 4 జాకీలూ, 4 పదులూ, 2 రాణీలూ, తొమ్మిదీ. రెండవ సీక్వెన్సు లేదు గనుక ఇది షో పరిస్థితి కాదు. ఈ 11 ముక్కల్లో మూడు సీక్వెన్సులున్నాయి. ఒకొక్కసారి ఒక సీక్వెన్సూ రెండేసి ధంకాలూ కడుతూ ఈ పేకని మూడు సార్లు మూడు రకాలుగా పేర్చండి. మూడేసి జాకీలూ, మూడేసి పదులూ మరో రెండు ముక్కలూ కాక ఒకసారి ఆ-9, 10, J, రెండవ సారి స్పే–10, J, Q, మూడవసారి క-10, J, Q ఉంటాయి, ప్రతీ సారీ పేక షో కావడానికి ఎన్ని ముక్కలు పనికొస్తాయో లెక్కపెట్టండి. అవి ప్రతిసారీ పదేసి ఉంటాయి. ధంకాలకు అవసరమైనా రెండేసి ముక్కలు ప్రతిసాకీ సీక్వెన్సులో ఉండిపోతాయి.

కాని మొత్తం పేకని అన్నీ సీక్వెన్సులుగా పేర్చితే ఏమౌతుంది? Overlapping Chances మటుమాయ మవుతాయి, షో ఛాన్సులు 16కు పెరుగుతాయి. ఆట ఆయే అవకాశాల్లో మంచి పట్టుదల వస్తుంది.

ఈ షో పరిస్థితిని నిలుపుకొని డిస్కార్డు చెయ్యాలంటే డై-5 గాని 10గాని ఏదో ఒకటి కొట్టొచ్చును. పదే ఒక విధంగా మెరుగు. దాన్ని చూచి పై హ్యాండు 9ని కొట్టే వీలుంటుంది.

అయితే షో చెయ్యడానికి 10 ఛాన్సులుండటానికే 16 అవకాశాలుం డటానికే తేడా ఏమిటి? ఆ తేడా చాలా పెద్దది. పోయే ప్రాణాన్ని కాపా డ్డానికి ఇంత వరకూ 10 నిముషాల్లో పూర్తి చెయ్యవలసి వస్తూండే ఒక క్లిష్టమైన ఆపరేషను 16 నిముషాల వ్యవధిలో చెయ్యడానికి వీలిచ్చే క్రొత్త విధానం కనిపెడితే ఆ తేడా ఎంతో అంత!

కనుక డై-5ని గాని 10ని గాని తీసేస్తే మరే ఇతర కార్డయినా పారేసినప్పుడు షో చెయ్యగలగడమనే గమ్యానికి ఎంత వెనుక పడి ఉంటామో అంత వెనుకపడి ఉండము.

ఇలా డిస్కార్డింగు చక్కగా చెయ్యడంలో ప్రత్యేక నేర్పరితన మున్న హేమాహేమి ఆటగాళ్ళున్నారు. ఆ నేర్పరి తనాన్ని పేకాడేవాళ్ళం దరూ అలవరచుకోవాలి.

ముక్క కట్టేముందు మొత్తం పేకని పరిశీలించాలి. చేతిలో మిగి లిన పొడిముక్కల్ని జోడీల్ని మాత్రమే విచారించి డిస్కార్డింగు చేస్తే ఒకొక్కసారి షోకాగం పరిస్థితి లేకుండా పోతుంది.

ఈ పేకని చూడండి. (జోకరు-10): స్పే-10, 8, 2: ఆ-7, 6, 8, 2: డై - 5, 4: క- A, 5, 8, 2.

ఆ-4 మీచేతికొస్తే ఏ ముక్కని కొడతారు?

చేతిలో రెండు నాచురల్ సీక్వెన్సులున్నప్పటికీ రెండు ధంకాల్ని గనక కడితే అతికీలకమైనషో పరిస్థితికూడా ఉంది· క- A, 5 తప్ప మరే కార్డు కొట్టినా షో పరిస్థితి పోతుందనేది మలువుగానే కనిపిస్తుంది.

మరెవరైనా ఆటచేస్తే తక్కువ ఓకులిచ్చే వీలుండాలంటే అనువి కొట్టలేం కనుక క-6నే కొట్టాలి.

కొన్ని పేకల్లో నాచురల్ సీక్వెన్సుండి మరోవిధంగా ఎసి - డిసి పరిస్థితికూడా ఉంటుంది, అటు లైఫూ ఇటు ఎసి-డిసి పరిస్థితీ కూడా చెడకుండా డిస్కార్డింగ్ చెయ్యాలి. సాధ్యమైనంతవరకూ లైటాడాలి.

ఒక జాక్‌పాట్ పేకని ఉదాహరణగా తీసుకుందాం:

స్పే- A, K, Q, 3, 2: అ-7, 6, 4: డై-3, 2: క-A, 2, 3, 4 అప్పుడే వచ్చినకార్డు క-2. క-Aని గాని 4ని గాని తీసెయ్యడం సరైన పద్ధతి. తీసినకార్డు నాచురల్ సీక్వెన్సులోదైనా అలా ఆడితేనే ఎసి - డిసి ఏర్పాటు చెడకుండా ఉంటుంది. కొన్ని ఓకుల తగ్గింపుకన్నా ఆట చేయగల అవకాశాన్ని నిలుపుకోవడం చాలాముఖ్యం.

పేకని తిప్పలేక కొందరు నానా తిప్పలూ పడుతూంటారు. అంత వరకూ పేర్చినట్టుకాక వేరేవిధంగా పేకని పేర్చితే ఒకొక్కసారి షో అవుతుంది. turning అన్నా త్రిప్పటం అన్నా అదే.

మాదిరి జాక్‌పాట్ పేక: స్పే—8, 7, 4, 3: డై-6, 4, 3: క-8, 7, 6, 4, 3: పల్లి.

ఈ సమయాన మీకు ఆదుర్దాగాని టెన్షనుగాని లేకుండా ఈపేజీ చదువుతూ ఉండి ఉంటారు. మీ ముందున్న ఈ పేకలో possibilities ఏమున్నాయో సునాయాసంగానే గ్రహించి ఉంటారు.

కాని గంటల తరబడి ఆడితే గ్లాని, వ్యాకులతా దాపురిస్తాయి. అలాంటప్పుడు ఈ ఆటాడుతూ రెండు సీక్వెన్సులూ జోడీలూ పేర్చుకున్న ఆటగాడికి ఒక్క క—8 తోనే కాక స్పే 6, 9 లతో కూడా షో అవుతుందనే విషయం తట్టక పోవచ్చును. అలా జరగడం నేను కళ్ళారా చూశాను. సమయం రాత్రి ఒంటిగంట. జాక్‌పాట్ స్టేకు ఓకుకి 2 రూపాయలు. అతని ప్రక్కన డ్రాప్‌హ్యాండుగా కూచుని చూశాను. స్పే-9ని నీకి స్పే-4ని

పారేసి ఆట 12 పండిందనీ ఆరురూపాయల పెనాల్టీ మాత్రమే మిగిలిందనీ సంబరపడిపోయాడతను.

అంతిమ దశలోని ఆటని చర్చించే టప్పుడు ఇంకో విషయం చెప్పుకోవాలి. ఒకొక్కసారి అంతిమదశ మహా చిక్కగా తయారౌతూంటుంది.

ఈజాక్‌పాట్ ఆట చూడండి. స్పే Q, J, 10, 9, 3, 5: ఆ—K, Q, J, 4, 2: డై-5: క-5.

ఇలాంటి పేక చేతుల్లో ఉన్నప్పుడు వత్తుమండినా పేకని విసరి పారెయ్యలేం. ఆడుతూపోక తప్పదుమరి. షోఛాన్సులు పెంచుకోవడానికి కొంతమంది ఆటగాళ్ళయితే మధ్యన ఖాళీఉన్న జోడీకి మరో 2నో 4నో కలుపుకుని 5 ముక్కల సీక్వెన్సులోని ఏదో ఒక చివరికార్డుని ఏదిపైటను కుంటేదాన్ని కొట్టేస్తారు. అలా చేశామే అనుకుందాం. అయితే ఆ పైన ఆ-ఎ గాని 10 గాని 5 గాని స్పే-7 గాని K గాని 10 గాని బల్లమీద ప్రత్యక్షమయిందంటే ఆ దృశ్యం మరీ దుర్భరంగా ఉంటుంది. ఎందుకంటే ఆ దశలో ఆ ముక్కల్లో దేన్ని ఎత్తుకోవడం సమంజసం అని పించుకోదు.

పై మాదిం ఆటే చేతికొస్తే ముందు దాన్ని 12 పండేలా చేసుకొని ఆ పైన ఎక్స్‌పెక్షన్ కార్డుకోసం ప్రయత్నించడం మంచిది.

కనుక పై మాదిరి అంతిమ దశలో క-4 గనక చేతికొస్తే స్పే-Q కన్నా ఆ—2నే కొట్టడం సరైన ఆట. వస్తే గిస్తే షో కార్డే రావచ్చును. లేదా 12 పండించే కార్డయినా రాగలదు.

అయితే ఈ జాక్‌పాట్ ఆట అంతిమ దశ అంత విరాశా జనకం కాదు. ఆ-J, 10, 9, 6, 7: డై - Q, J 10: క—10, 9, 8, 7, 6.

రెండు జోడీలతో షో అయే పరిస్థితి ఎలాగూ ఉంది. స్పే-7 గాని డై-7 గాని వస్తే పేక 12 పండుతుంది. అయితే క-7 గనక వస్తే 5

ముక్కలం పీక్వెన్సు పొడుగుని తగ్గించే పనిలేదు. వచ్చిన 7నే కొట్ట వచ్చును.

మరో జాక్‌పాట్ ఆట అంతిమ దశని పరిశీలిద్దాం: స్పే- AKQJ, ఆ—A, J, 5, 4, 3, 2: డై -J; క-7, 6.

ఆట నరళిలో ఆ—3, క-J పోయాక చాలా ఆట జరిగిపోయిన తరు వాత ఈ అంతిమ దశ వచ్చిందనుకుందాం. ఈ పేకని 12 పండించడం అంత ముఖ్యమేమీ కాదు.

కళావరు జోడీ ప్రక్కన చేర్చుకోవాలన్న 6గాని ఒక 7గాని వస్తే అర్థంటుగా పెద్ద పీక్వెన్సులోని ఒక చివరి కార్డు కొట్టేయడమే తక్షణ కర్తవ్యం.

పేకాటలో మీ చేతికొచ్చే 13 ముక్కలన్నిటినీ పండేలాచేసుకోవడం అసలు ధ్యేయం. దాని నిమిత్తం మొదట్లో చేతికొచ్చిన క్రమరహితమయిన 13 ముక్కల్ని చాకచక్యంగా అది వాటికి క్రమాన్ని కలుగజేయాలి. అలా చేయగలిగేందుకు పై ఆటగాడుకొట్టే కార్డులపైనా దస్తానుంచి లాగే ముక్కల పైనా ముఖ్యంగా ఆధారపడతాం. కాని దస్తాలోని ముక్కలు మనకు అను కూలమయిన క్రమంలో ఉండవు. ఇకపై ఆటగాడంటారా? ఎప్పుడూ పైటు ఆడడానికే ప్రయత్నిస్తాడు. అయిదే దస్తాలోని ముక్కలుగాని పై అతని డిపార్డులుగాని సదా మీకు వ్యతిరేకంగానే ఉండజాలవు. పై హ్యాండునుంచీ కావలసిన ముక్కల్ని కాలింగ్ చెయ్యొచ్చును. మరి దస్తా మాటేమిటి? దస్తాకు ఆలోచించే గుణంలేని కారణంగా దాన్నుంచీ మీరు కాలింగ్ చెయ్య లేరు. అయితే మీ పేకనిండా ఎప్పుడైతే జోడీలు నిండి ఉంటాయో దస్తా మీకు లొంగక తప్పదు.

మీ పేకని వృద్ధి చెయ్యడానికి, హెచ్చు ప్రయోజనమున్న జోడీల్ని అట్టే పెట్టుకొని నిరుపయోగ కరమయిన వాటిని యేరి తీసెయ్యడానికీ పేకాటలో జరిగే ముక్కలాట నరళి మీకెంతో సమాచారాన్ని అంద జేస్తుంది.

ముక్కలాటలో కొన్ని టెక్నిక్‌లని ఉపయోగించాల్సి ఉంటుంది. అయితే ఈ క్రింద చెప్పిన విధానాలన్నీ ఖచ్చితమైనవి కావనీ సుమారైనవనీ (approximate). గమనించాలి.

ఉదాహరణకు AKలాంటి వన్‌సైడు జోడీలోని ముక్కని కొట్టాల్సిన సమయం వస్తే దేన్ని ముందు కొడతారు? ముందు Aని కొట్టిన తరువాత Kని పారెయ్యడం సరైన ఆట. ఒకవేళ క్రింది హ్యాండు Aని ఎత్తినా కూడా K పైటుఅయే వీలుంటుంది. అలా కాకముందే రాజుని కొడితే దాన్ని క్రింది హ్యాండు ఎత్తిన పక్షంలో ఆను పైటా కాదా అనేది ఖచ్చితంగా చెప్పలేము. దాన్ని మ్రింగనూ లేము. కక్కనూ లేము.

A2 జోడీ విషయంలో కూడా పైదే పరిస్థితి.

మరో ఉదాహరణ. ఎర్ర రాణీల జోడీనుంచి ఓ ముక్కని కొట్టాక నల్ల రాణీ వచ్చిందనుకుందాం. నాలుగులో మూడొంతులు అలాంటి జోడీని పెట్టు చెయ్యగలగడం కష్టతరమౌతుంది. ఆ ఎర్ర రాణీనీ నల్లరాణీని అవి పైపైతే డిస్కార్డు చేసో లేక వాటితో సీక్వెన్సు జోడీలు ఏర్పరచుకునో రాణీల జోడీ అనేదాన్ని వాడిలించుకోవడం ఉత్తమం.

ముక్కలాటలో దస్తానుంచి లాగుతున్న ఏ కార్డూ మీకు పనికి రాకుండా పోతున్న పక్షంలో బల్లమీంచి ఓ కార్డుని రాంగ్‌పిక్ చెయ్యడం వల్ల అప్పుడప్పుడూ ప్రయోజనం కలుగుతూంటుంది. రాంగ్‌పిక్‌వల్ల దస్తా ముక్కల 'రన్' మారుతుంది.

ఆటమధ్యలో ఓ ఆటగాడు స్పే-9 ని డిస్కార్డు చేశాడనుకుందాం. దాన్ని చూసీ చూడగానే మీపై ఆటగాడు ఈసారి స్పే-10 ని జోరుగా విసిరి కొట్టేస్తే, స్పే-10 ని పోలిన కార్డుమీరు గతంలో కొట్టి ఉండకపోతే దానికి అర్థం ఏమయిఉంటుంది? బహుశా ఆ పెద్దమనిషి ఓజోడీని విరిచి ఉంటాడు. అది స్పే-8, 10 జోడీ కావచ్చును. ఇదంతా ఊహ మాత్రమే. అలా ఊహించగలడానికి కొట్టినతని ఉద్విగ్నతలూ హావభావాలూ ఎంతో తోడ్పడతాయి మీకు.

మూడు పేకల్తో ఆడుతూన్నప్పుడు కనస్టా జోడీని చాలా సేపు పట్టుకొని వేళ్ళాడొద్దు. మొత్తం మూడుపేకల మిశ్రమదస్తాలో దానికి పనికొచ్చే కార్డు ఒక్కటే ఉంటుంది. కనస్టా జోడీ కనస్టా కావటానికి జోకరు కూడా సాయపడదు. ఎంత గమ్మున వీలైతే అంతగా కనస్టా జోడీలోని ఒక ముక్కనిపారేసి రెండో ముక్కలో మరో కార్డును జతచేసి ఒక సీక్వెన్సు జోడీనిగాని థంకా జోడీనిగాని తయారు చేసుకొని ఉంచుకోవడం మేలు. అలాంటి జోడీ వరుస కావడానికి వీలిచ్చే ముక్కలు మొత్తం కలిపిన మూడు దస్త్రాల్లో ఆరుంటాయి. ఒకవేళ జోకరు నుపయోగించి నాలుగు ముక్కల వరుస చేయదలిస్తే ఆ వీలు కలిగించే కార్డులు మొత్తం 12 ఉంటాయి.

సాధ్యమైనంతవరకు జోకరు విడుదల అయ్యే ముక్కల్ని (Joker releasing Cards) కొట్టకుండా ఉండటం శ్రేయస్కరం అని వేరే విధంగా సైటని తెలిస్తే తప్ప.

ఇదివరకే చెప్పినట్లు పేకని వృద్ధిచేసి దాన్ని షోవైపుకు సాగించడమనేది అతిముఖ్యమైన ధ్యేయంగా పెట్టుకోవాలి. కేవలం చేతిలోని పాయింట్లనే తగ్గించుకునే ధ్యాసలో షో అయ్యే ఏ ఒక్క అవకాశాన్ని పోగొట్టవద్దు. ఈ మాటని కార్డ్ షో దశలో ఎప్పుడూ మరచిపోవద్దు. పేకాట్లో చేతికి సొమ్ము రావాలంటే షోచేసి తీరాలి. అలాంటి అవకాశాల్ని పెంచుకునే నిమిత్తం 6 లగాయితు 10 వరకూ పాయింట్లు పెరిగినా కూడా షో అవజేసే ఒక జోడీని అదనంగా నిలుపుకుంటే ప్రయోజనకరమే అవుతుంది.

ఒక ఆటగాడు ఒక ముక్కని, అంటే ఉదాహరణకు, ఆ-K ని ఎత్తి మరోసారి అదే కార్డుని ఎత్తుకుంటే బహుశా ఒకటి సీక్వెన్సు కోసమూ రెండవది థంకా కోసమూ అయిఉండాలి.

ఒకసారి ఒక ఆటగాడు ఒక రాణిని డిస్కార్డుచేసి తరువాత మరో

గుర్తుగల రాజుని ఎత్తుకుంటే బహుశా ఎత్తుకున్న కార్డు సీక్వెన్సు కోసం అయిఉంటుంది. అది ధంకా కోసం అయిఉండే సంభావ్యత తక్కువ.

ఒక ఆటగాడు ఒక ముక్కని ఎత్తుకొని తరువాత దానిప్రక్క ముక్కని డిసాలార్డుచేస్తే ఎత్తుకున్నది సెట్టుకోసం అయే ఛాన్సే ఎక్కువ. అది సీక్వెన్సుకోసం అయిఉండదు.

అన్నట్టు ఇలాంటి విషయాన్ని ఆటలో ఊహించడం మీరెప్పుడైనా చేశారా? చేస్తే ఎంతో సానుకూలం ఉంటుంది. చెయ్యగలగడానికి మౌనంగా అతిఏకాగ్రతతో ఆటని గమనించే మనోవైఖరి ఉండాలి.

ఒక ఆటగాడు ఒక ముక్కని, ఉదాహరణకు డై-9 ని డిస్కార్డు చేసే అతని చేతిలో డై - 7, 8, 10 లాంటి ముక్కలు జోడిగా ఉండే అవకాశాలు తక్కువ. బహుశా ఉంటే ఒకటో రెండో వరుసల్లో ఉండొచ్చును.

ఒక ఆటగాడు ఒక టేబుల్‌కార్డుని ఎత్తితే నూటికి 90 పాళ్ళు అది జోడీ ఏర్పరచు కోవడానికి అయిఉండదు. ఆట తెలిసినవాళ్ళు తమ ఆట వెల్లడి కాకుండా ఉండేందుకు బ్లఫించి జోడీల కోసం ముక్కలెత్తరు. దస్తాలోంచి వచ్చిన ముక్కల్తోనే జోడీలు చేసుకుంటారు. ఓపెన్ కార్డులూ, ఇతరులు ఎత్తిన ముక్కలూ, మీ చేతిలోని ముక్కలూ ఎత్తిన ఒక కార్డుని ఎత్తినతను ఏంచేశాడనే సమాచారానికి ఆధారాల్ని సరఫరా చేస్తాయి. ఉదాహరణకి మీ చేతిలో 6 ల ధంకా ఉందనుకోండి. కట్టలో మరో రెండు 6 లున్నాయనుకుందాం. అలాంటప్పుడు ఆడుతూన్న ఒక వ్యక్తి ఒక 6 ని ఎత్తితే నిశ్చయంగా అది సీక్వెన్సు కోసమే అయిఉంటుంది.

మీరు పై హ్యాండు కొట్టిన ముక్కని ఎత్తితే అతను దాన్ని పోలిన ముక్కల్ని కొట్టడం మానుకుని సైటు ఆడ్డానికి ప్రయత్నం చేస్తాడు. అయితే ఎప్పుడైతే అతను కొట్టిన చాలా ముక్కల్ని ఎత్తుతారో అతను

సైడు ఆడలేక తికమకపడతారు. జోకరుండి జోడీలులేని జాక్‌పాట్ పేక ఆడేటప్పుడు ఈ విధానాన్ని అవలంబిస్తే మంచి ఫలితాల్నిస్తుంది.

మీరు ఒక రాజుని కొడితే పైవాడు మీకు పనికి రాదని మరో రాజుని కొట్ట జూస్తాడు. కనుక ఏ స్పే JQ లాంటి జోడీనో ఉన్నప్పుడు మరో గుర్తున్న రాజుని కొడితే పై ఆటగాడిచేతిలో స్పే-K పొడిగా ఉంటే దాలు మీకు అందించేస్తాడు.

9,10,Q నుంచి రాణిని కొడితే పై హ్యాండునుంచి జాకీని నైస్‌గా పిలిచినట్టే.

టేబుల్ కార్డుల్లో క-6,8,10లు కనపడితే క—9 ఒక విధంగా సైడే అవుతుంది. ఆ మూడు ముక్కలూ మీ చేతిలో ఉన్నపుడు కూడా పరిస్థితి అదే.

ఒక ఆటగాడు చిన్నకార్డు కొడితే అంతకన్నా పెద్ద పొడి కార్డు లేకపోయి ఉంటుంది అనుకోవచ్చును. లేదా ఆ చిన్నకార్డు సైడు అనుకొని అతను కొట్టి ఉండవచ్చును. ఒకవేళ అతని క్రింది ఆటగాడికి అది సైడు అయి ఉంటే ఆ సంగతి మీకు కూడా తెలిసి ఉండాలి. అటువంటప్పుడు పెద్ద కార్డులు ఉండి వుంటాయని ఊహించవచ్చును. అతని చిన్న డిస్కార్డు వల్ల తెలిసేది అతని చేతిలోని పేక ఫాస్ట్ అనే విషయం కాదని అర్థం చేసుకోవచ్చును.

ఒక కార్డు చేతికి రాగానే ఒక ఆటగాడు తనపేకని తిరగవాడితే దానికి కారణం చేతికొచ్చినది ఎంతో కీలకమైన కార్డు అయి ఉండటం కావచ్చును. లేదా అదంతా ఇతరుల్ని బోల్తా కొట్టించడానికి చేసిన హంగామా అయి వుండొచ్చును. అతని అలవాట్లు మీరు ఎరిగి ఉంటే నిజమేమిటో గ్రహించవచ్చును. ఎవరైనా ఆటగాడు దస్తాలోంచి తీసిన ముక్కని చటుక్కున చేత్తో పట్టుకున్న 13 ముక్కల ఎడమ చివర్న ఉంచితే కూడా పరిస్థితి అలాంటిదే. అతని అలవాట్లు మీకు తెలిసి ఉంటే అతని చేతికి వచ్చినది జోకరా కాదా అనేది ఊహించవచ్చును.

ముఖ కవళికలు మనో భావాల్ని వ్యక్తం చేస్తాయంటారు. ముఖాన్ని పరిశీలించి మనో భావాల్ని చదవగల సామర్థ్యమున్న ఆటగాడికి ఆటలో కొంత సానుకూలం ఉంటుంది. అభ్యాసం చేసి అలాంటి సామర్థ్యాన్ని పెంపొందించుకోవడానికి ప్రతి ఆటగాడూ ప్రయత్నం చేయాలి.

ముఖాన్ని ఇబ్బందిగా పెట్టుకొని తన దాకా ఆట ఎప్పుడొస్తుందా పై హ్యాండు ముక్క ఎపుడు కొడతానా అన్నట్టు నస్పెన్సులో కూచున్న ఆటగాడి పేకలో బహుశా బ్రతుకు లేకపోయి ఉండొచ్చును. లేదా అతనిది ఎ.సి డి.సి. పేక అయి ఉండొచ్చును.

ఒక్కొక్కసారి ఆట మధ్యలో ఓ ఆటగాడు జేబులోని చిప్పునిగాని పేకలోని ఓకుల్నిగాని సీరనంగా లెక్కపెట్టుకోవడం చూస్తూంటాం. ఇబ్బందిగా ఉన్న అతని ముఖారవిందాన్నిబట్టి అతని పేక ఎంత ప్రమాద కరమైనదీ తెలుస్తుంది. అయితే ఏది వాస్తవమో ఏది బూటకమో మీరు గ్రహించగలిగి వుండాలి. ఓకులు చిప్సు లెక్కపెట్టటం బూటకం కావచ్చును. కాని ఇబ్బందిగా ఫీలవుతూన్నట్టున్న ముఖకవళికలు బూటకం కాకపోవచ్చును.

ఒక్కొక్కసారి దస్తాలోంచి కార్డులాగిన ఆటగాడు మూసేసి వున్న తన 13 ముక్కల పేకలోనికి దాన్ని దూర్చి పేకనికలిపి ఓకొక్క ముక్కనీ జాగ్రత్తగా విడదీసి చూస్తాడు. దానికర్థం ఏమయి వుంటుంది? బహుశా అతనికి ఆటకావటానికి ఒకే కార్డు అవసరమేమో, పేక కార్డుషోలో ఉండి ఉంటుంది. అతనికి కావలసినది లైఫ్‌కార్డ్ కాకపోవచ్చును. బ్రతుకులేని పేక చేత్తో పట్టుకుని జూదగాళ్ళు యిలాంటి తమాషాలు చెయ్యడం అరుదే.

పదమూడు ముక్కలూ మూసేసి పట్టుకుని ఒకొక్కడు దస్తాలోంచి లాగిన ముక్కని లాగివట్టే డిస్కార్డు చేస్తూంటాడు. అతనిది కార్డ్‌షో పేక అయిఉండొచ్చును. లేదా తన తెలివితేటల ప్రదర్శనకోసం అతనలా చేస్తూ ఉండొచ్చును.

ఆట మధ్యలో యం.డి చేద్దామా వద్దా అనే సందిగావస్థలో ఉన్న అవతారాన్ని గమనించకుండా ఎవరూ ఉండలేరు. అలాంటి ఆటగాడి చేతిలో టైంబాంబులాంటి ఏ.సి - డి.సి పేకగాని పెద్ద పెనాల్టీగాని వుండ వచ్చును.

మనక్రింది హ్యాండు ఒకసారి ఒకనల్ల 9 కొట్టి మళ్ళీసారి మరో నల్ల 9ని కొట్టి ఈసారి ఏ ఆ-7 నో 8 నో 10 నో కొడితే బహుశా ఆ తాపత్రయ మంతా ఆ-9 కోసం కావచ్చును. మన బాధ తప్పించాలంటే అలా అతన్ని చివరిదాకా బాధపడనివ్వడమే మంచిది.

మీరు ఇంకా బ్రతకని జాక్‌పాట్ పేక ఆడుతున్నారనుకుందాం. డ్రాప్‌చేసి కూచున్న మీప్రక్క ప్లేయరు మీ పేకని చూచి పారేసిన తన పేక ముక్కల్ని ఎత్తుకుని వాటిలో దేనికోసమో వెతుకుతాడు. అంటే ఏమి టర్థం? బహుశా మీకు పనికొచ్చే ఒకకార్డు వాటిలో ఉండిపోయి ఉండొచ్చును. అది అతని పేకలో డబుల్ కార్డు అయినా కావచ్చును. బహుశా కాకనూ పోవచ్చు. అతనికి ఏదో సందేహం మాత్రమే కలిగి ఉండొచ్చును. ఒక విధంగా మీ పరిస్థితి నిరాశాజనకం. ఒక విధంగా కాదు. అలాంటప్పుడు మీచేతిలో మధ్యకార్డు కావలసిన జోడీలుంటే వాటిని విడగొట్టి డిస్కార్డు చేసేసి వేరే జోడీ ఏర్పరచుకోవడం తప్పుడు ఆటేమీ కాదు.

ఆట అంతం కాకుండా ద మీద దస్తా ఖర్చవుతూంటే బహుశా ఒకతనికి పనికొచ్చే ముక్కలు మరో అతని చేతిలోని జోడీల్లోగాని వరు సల్లోగాని చిక్కుకుపోయి ఉండటం సంభవం. అలాంటి స్థితిలో చాలా సేపటినుంచీ ఉంచిన జోడీల్ని విడగొట్టి డిస్కార్డుచేసేముందు బాగా ఆలో చించుకోవడం మంచిది. పైటని తెలిసి ఉంటేనే తప్ప అలాంటి ముక్కల్ని కొట్టకూడదు. క్రింది హ్యాండు వాటిని ఎత్తుకోవడమేకాక ఆటకూడా చూపిం చేసే ప్రమాదముంటుంది.

సాధారణంగా దస్తానుంచి లాగిన ముక్క క్రింద దాన్ని పోలిన

ముక్క ఉంటుందని అంటూంటారు. ఇదివరలో పేకలో ఉండిన ఒక వరుసగాని జోడీగానీ పేక కలుపులో విడిపోకుండా ఉంటే అలాంటిది జరిగే అస్కారముంటుంది. కాని అలాంటి సాధ్యత అరుదు. పేక దస్తాలోని అన్ని ముక్కల ప్రక్కనా వాటికి పోలిన ముక్కలుండవనే విషయం వేరే విడమర్చి చెప్పనవసరంలేదు.

ఒకొక్కొక్కసారి మన చేతిలో AKJ లాంటి కార్డులుంటాయి. క్రింది హ్యాండు వీటిలో ఒకదాన్ని కాడితే వేరే జోడీ లేర్పరచుకుంటూ వరుసగా ఈ ముక్కలన్నీ కొట్టేస్తే సాధారణంగా అవి రైటే అవుతాయి.

మరికొన్ని సూచనలు తరువాత మీకు తారసపడతాయి.

ఒకొక్కసారి ముక్కలాట అసక్తికరంగానూ దానికితోడు ఇబ్బంది కరంగానూ సాగుతుంది. మనమందరమూ ఇలాంటి అనుభవాల్ని ఎన్నో పార్లు పొంది వుంటాము. ఏం జరుగుతుందంటే....

మీరు దస్తాలోంచి ముక్కలాగితే డై-Q వస్తుంది. అది పనికిరాక పోవడంతో రాణిని డిస్కార్డుచేసి 10 ఓకుల్ని వొదిలించుకున్నందుకు సంతోషపడుతూండగా ఈసారి పేకలోంచి డై-K వస్తుంది. గతంలో వచ్చిన రాణిని పారేసినందుకు నొచ్చుకుంటూ మరేమీ చెయ్యలేక రాజుని కూడా పారేస్తారు.

ఈసారి పేకలోంచి మీరు లాగడమో లేదా పైవాడు లాగి డిస్కార్డు చెయ్యడమో జరుగుతుంది డై-A నో జాకీనో! ఈ విధంగా వరుసగా వచ్చే ముక్కల్తో ఏర్పడగల ఓ మంచి సీక్వెన్సు మన చేతినుంచే చల్లగా జారుకుంటుంది.

మరైతే మనం పేకలోంచి లాగిన ఓ పెద్ద ముక్కని అట్టే పెట్టు కుంటే తరువాత రాగల ముక్కల్తో ఒక సీక్వెన్సుగాని పెట్టుగాని ఏర్పడు తుందని ముందుగా ఊహించగలమా?

కొన్నిపార్లు ఊహించగలం.

ఎప్పుడు? ఎలా?

ఈ విషయాన్ని వివరించే ముందుగా పేకాటకు వర్తించే రెండు ముఖ్యమైన సూత్రాల్ని విశదపర్చి చెప్పనివ్వండి.

ప్రతీ రమ్మీఆటలోనూ డిస్కార్డులన్నీ బల్లపైనేఉండి అందరికీ కనిపిస్తూంటాయి. సాధారణంగా ఆటగాళ్ళు ఓర్చలేక పారేసిన పెద్దముక్కల్తో నిండిఉంటుంది ఓపెన్ పైలు.

అయితే మరి దస్తాపేకల మాటేమిటి? అవి ఆటగాళ్ళకెలా తెలుస్తాయి?

దస్తాలో ఉండే కార్డుల రకానికి డ్రాప్ చెయ్యని వాళ్ళ సంఖ్యకూ సంబంధ సామ్యం ఉంది.

ఆదేమిటంటే ఆట పారెయ్యకుండా ఆడుతూన్న వాళ్ళసంఖ్య ఎక్కువౌతూన్నకొద్దీ దస్తాలోని పెద్దముక్కల సంఖ్య పెరుగుదలవైపుకి మొగ్గుతుంది. అలాగే ఆట ఆడుతూన్నవాళ్ళ సంఖ్య తక్కువైతే దస్తాలోనిపెద్దముక్కలసంఖ్య కూడా తగ్గుముఖం పడుతుంది.

ఎందుచేత ?

ఉదాహరణగా ఆరుగురు పాల్గొంటున్న బోర్డులో ఒకానొక ఆటని 5గురు ఆడగా ఒకే ఆటగాడు డ్రాప్‌చేశా డనుకుందాం. ఒకొక్కసారి అంత హెచ్చుపంది ఎందుకు ఆడతారు? కారణాలెన్నో వుండొచ్చును. వాటిలో ఒకటి ఏమై ఉండే అవకాశం వుందంటే వరుసల్లో పెద్దముక్కలున్నప్పటికీ వాళ్ళ పేకలు ఓకులు హెచ్చించే పెద్దముక్కల్తో నిండిఉండక పోవచ్చును. దాంతో దస్తాలో పెద్దముక్కలు హెచ్చుగా వుండే సంభావ్యత పెరుగుతుంది. ఆడిన 5 గురిలోనూ పెద్దముక్కలున్న జోడీలు కలిగిన ఆటగాడికి ధ. కా, పే. కా కారణాంశాలు హెచ్చుగా అనుకూలించడం సంభవం. అలాగే దస్తానుంచీ లాగిన పెద్దముక్కల్తో జోడీలు ఏర్పరచుకున్న ఆటగాడికి పెద్దముక్కల వరుసలు అయే అవకాశా లెక్కువౌతాయి.

అలాంటి పని సరైన పరిస్థితుల్లో చేయకపోవడం కారణంగానే ముప్పుందు ఏర్పడబోయే పరుసలు మన చేతికొచ్చికూడా చల్లగా జారుకుంటూంటాయి.

అదే మాదిరిగా ఆరుగురు పాల్గొంటున్న బోర్డులో ఒకానొక ఆటని నలుగురు పారేసి కూచోగా ఇద్దరే ఆడారనుకుందాం. ఒకొక్కసారి అంత ఎక్కువమంది ఎందుకు ఆటలు పారేస్తుంటారు? ఇతరకారణా లటుంచితే వాళ్ళ పేకల్లో పెద్దముక్కలు హెచ్చుగా వుండి ఉండటం ఒక కారణం కావచ్చును. దానివల్ల దస్తాలో పెద్దకార్డులు తగ్గుముఖం పడతాయి. దానివల్ల జరిగేదేమిటంటే చిన్నముక్కల జోడీల్తో ఆడిన ఆటగాడికి గెలుపు కారణాంశాలు అనుకూలించే సంభావ్యత హెచ్చుగా వుంటుంది.

ఆట పారెయ్యక ఆడుతూవున్న ఆటగాళ్ళ సంఖ్యకూ దస్తాలో వుండే కట్ జోకర్ల సంఖ్యకూ మరోమాదిరి సంబంధ సామ్యం వుంది. ఆడేవాళ్ళు ఎక్కువుంటే దస్తాలోని జోకర్లు తక్కువగా వుంటాయి. ఆడేవాళ్లు తక్కువైతే దస్తాలోని జోకర్లు ఎక్కువుంటాయి.

దీనికి కారణాన్ని అర్థం చేసుకోవడం సులభం. ఎలాగంటే ఇతర కారణాలు అటుండగా ఆటగాళ్ళు సాధారణంగా చేతుల్లో జోకర్లు చాలినన్ని వుంటే ఆడతారు. హెచ్చుమంది ఎప్పుడైతే ఆడతారో దస్తాలో జోకర్లు తక్కువుంటాయి. హెచ్చుమంది ఎప్పుడైతే ఆటలు పారేస్తారో దస్తాలో జోకర్లు హెచ్చుగా వుంటాయి.

పుల్ బోర్డులో ఆడుతూండగా హెచ్చుమంది ఆటలు పారెయ్యగా ఒకేఒక ప్రత్యర్థితో డైరెక్టుగా ఆడినప్పుడు మీకో అతనికో వరుసగా మూడో నాలుగో కట్ జోకర్లు వరుసగా తెగిన సందర్భాలు బహుశా ఇప్పుడు మీకు గుర్తుకొచ్చి వుంటాయి.

డెడ్ కార్డుని డిస్కార్డు చేస్తే నూటికి 75 పాళ్లు ప్రక్కవాడు ఎత్తుకోవడం జరుగుతుందని ఆటగాళ్ళు అంటూంటారు. "ఎంచేత?" అని ఎందర్నో అడిగాను. అయితే వాళ్ళు గమనించిన ఆ విషయాన్ని చెప్పారే తప్ప దాని లోతుపాతుల్ని వివరించలేకపోయారు.

మీరుకూడా గమనించి వుంటారు. ప్రతీ డెడ్‌కార్డూ పిక్ కాకపోయి నప్పటికీ ఇతరకార్డులు పిక్‌కావడంతో పోల్చిచూస్తే డెడ్‌కార్డులు క్రింది హ్యాండుచేత ఎత్తబడ్డమనేది యెక్కువపాళ్లే జరుగుతూంటుంది.

దానికి కారణాలున్నాయి.

ఆరుగురున్న బోర్డులో ఒకానొక ఆటని నలుగురే ఆడారమకుందాం. మీరుకూడా ఆడిన వాళ్ళలో ఒకరు. మీరు A, ఆడిన వాళ్ళ నలుగురూ A, B, E, F లు అందాం. అదే క్రమంలో కూచుని ఆడతారు నలుగురూ. ఒకానొక దశలో E డై-౨ని కొడతాడు. F దాన్ని ఎత్తుకోడు. అంటే అర్థం Eకి గాని Fకి గాని ఆ కార్డు పనికిరాదన్న మాట. మరి కాస్సేపట్లో రెండో డై-౨ మీ చేతికొస్తే అది మీకు కూడా అవసరంలేకుంటే మీ(ప్రేళ్ళ పట్టుకొని ఉన్న డై-౨ని తీవ్రంగా అనుమానించవలసిన సమయం ఆసన్న మైందనే అనుకోవాలి. ఎందుకంటే ఆడుతూన్న వాళ్ళలో ఎవరికైనా ఆ కార్డ్ పనికిరావాలీ అంటే అతను B అయి ఉంటాడు. క్లుప్తంగా ఇదీ పిక్ అవుతూండే డెడ్ కార్డుల వెనుక ఉన్నకథ.

ఈ కేసులో డై-౨ ముందుగా ఒకసారి డిస్కార్డు చెయ్యబడింది. ఆకార్డు మీ క్రింది హ్యాండుకి తప్ప మరెవరికీ అవసరం లేకపోయిందని మీకు తెలిసింది. మీ క్రింది హ్యాండు ఒక్కడి సంగతే తెలియదు. అలాం టప్పుడు ఆ కార్డుని "అనుమానాస్పదపు డెడ్‌కార్డు" అని అంటే ఆటలో "సగం అనుమానాస్పదపు డెడ్ కార్డులూ" "పావు అనుమానాస్పదపు డెడ్ కార్డులూ" వగైరాలుంటాయి. వివరించనివ్వండి.

మరో ఆటని E ఒక్కడే పారెయ్యగా తతిమ్మా 5 గురూ ఆడారను కుందాం. ఆడినవాళ్ళ A, B, C, D, E, Fలు ఆ క్రమంలో, మీరు A అని ముందే అనుకున్నాం. ఒకానొక దశలో ఇది వరకు C డిస్కార్డు చెయ్యగా D ఎత్తుకోని క-10 మీ చేతికొస్తుంది. అది మీకూ పనికిరాదు. ఈ కార్డు గతంలోని డై-౨ అంతపూర్తి అనుమానాస్పదపు డెడ్ కార్డుకాదు. ఎందు

కంటే ఆడుతూన్న 6 గురిలోనూ ముగ్గురికి మాత్రమే అది అవసరం లేక పోయిందని మీకు తెలుసును. Bకు మాత్రమే కాక Fకు కూడా అది అవసరమా కాదా అనే విషయం మీకు తెలియదు. గతంలోని పూర్తి అనుమానాస్పదపు డెడ్‌కార్డ్‌కూ దీనికి ఉన్న భేదం తెలిపేందుకు ఈ క-10ని సగం అనుమానాస్పదపు డెడ్ కార్డ్ అందాం.

ఇంకొక ఆటని క్రితం ఆట ఆడిన 6 గురే ఆడారను కుందాం. F స్పే-8 కొట్టగా అది పనికిరాక మీరు దస్తాలో కెళతారు. మరో 2 రౌండ్లయ్యాక దస్తాలోంచి అదే కార్డ్ మీ చేతికొస్తుంది. ఏం చేస్తారు? ఈ సారి ముగ్గురు ఆటగాళ్ళకు అంటే B, C Dలకు అది అవసరమా కాదా అనేది మీకు తెలియదు. దీన్ని "మూడో వంతు అనుమానస్పదపు డెడ్ కార్డ్" అందాం.

అదలా ఉండగా కొన్ని డెడ్ కార్డులు అసలు అనుమానాస్పదం కాకుండా ఉంటూంటాయి. ఉదాహరణకి ఏ ఆ-9నో మీరు ఒకసారి కొడితే క్రింది హ్యాండు ఎత్తలేదను కుందాం. ఈ సారి అవకాశమే వస్తే అదే ముక్కని జాలీగా కొట్టేస్తారు. దాన్ని క్రిందివాడు ఎత్తే ప్రసక్తి అంతగా ఉండదు గనుక. అలాంటి సందర్భాల్లో పేషెంటు వచ్చేదాకా ఒకేదాను రిపేట్ చెయ్యాలనే జోకు తరచూ వింటూంటాం. మన క్రింది హ్యాండు ఒకసారి డిస్కార్డు చేసిన ముక్కలు కూడా అతనికి సేఫే అవుతాయి.

పూర్తిగా అనుమానాస్పదమైన డెడ్‌కార్డు లేదో పై విధంగా నిర్ణయించి వాటిని కొట్టకూడదు. సగం. పావువగైరా అనుమానమున్న డెడ్ కార్డుల్ని మరో విధంగా అవి సేఫనుకుంటే కొట్టెయ్యొచ్చును. అనుమానస్పదంకాని డెడ్ కార్డులు ఎప్పుడూ సేఫే.

చేతిలో డబుల కార్డుని కొడితే అలాంటి ముక్కల్లో సగం వరకూ క్రింది వాళ్ళు ఎత్తుకోవడం జరుగుతుందని నమ్ముతారు చాలామంది.

కొందరైతే ఆ విషయాన్ని పూర్తిగా నమ్మేసి డబుల్ కార్డంటూ చేతిలో ఉంటే దాన్ని వస్తే డిస్కార్డు చెయ్యరు. ఆ డబుల్ కార్డు స్థానే

మరో మంచి జోడీని అట్టే పెట్టుకునే అవకాశాన్ని కోల్పోతుంటారు, పేకని షో వైపుకు సాగించడమనే అసలు లక్ష్యానికి అలాంటి ఆట తక్కువ విలిస్తుంది.

అయితే మరి కొందరు "పోతే పోనీ" అనే వైఖరిని అవలంబించి ఆటంకకరమైన డబుల్ కార్డుని ముందే కొట్టేస్తుంటారు. క్రింది వాడు మొదటి ముక్కని ఎత్తకపోతే రెండోది కూడా చక్కని సైడు కార్డు అవుతుంది. ఒకవేళ మొదటి ముక్క క్రింది వాడికి పనికొస్తే రెండవ ముక్క అయినా సైడుకాక తప్పదు.

డబుల్ కార్డుని క్రిందివాడు ఎత్తుకోవడం అంత తప్పని సరిగా జరక్కపోయినా అది ఎత్తుకోబడ్డం సింగిల్ కార్డులకన్న కొంచెం హెచ్చు గానే జరుగుతూంటుంది. ఎందుచేత?

ఆటలో మీరు ఏదో ఒక కార్డు కొట్టారనుకోండి. క్రింది ఆటగాడు దాన్ని ఎత్తవచ్చును. ఎత్తుకోకపోవచ్చును. అయితే మీ చేతిలో ఉన్న రెండు పొడి ముక్కల్ని ఒకదాని తరువాత ఒకటి డిస్కార్డు చేస్తే వాటిలో ఏదో ఒకదాన్ని క్రిందివాడు తీసుకోవడం అనేది మీరు ఒకే కార్డు కొడితే ఎత్తు కోవడం అనే దానికన్నా హెచ్చుపాళ్లు జరుగుతూంటుంది. పంపకంలోనే మీకు పడినా లేక ఆటలో ఏర్పడినా మీ చేతిలోని డబుల్ కార్డు కొట్టినప్పుడు కూడా ఇదే జరుగుతుంది.

మీ చేతిలో రెండు వేరు వేరు పొడి కార్డులూ ఒక డబుల్ కార్డు ఉన్నాయనుకుందాం. ఉదాహరణకి అవి స్పే—6: ఆ-8 రెండు డై-ఎలూ అనుకుందాం. ఆ రెండు ముక్కల్లో ఏదో ఒకటి పిక్ కావడం ఒకొక్కటీ ఎత్తుకోబడటంకన్నా ఎక్కువ సంభవం. అయితే మీరు ఒక జాకీని కొట్టినప్పుడు అది ఎత్తుకోబడే సంభావ్యతా 6, 8 అనే రెండు పొడి కార్డుల్లో ఏదో ఒకటి ఎత్తుకోవడం అనే సంభావ్యతా ఒక్కటే. ఎందుకంటే జాకీ డబుల్ కార్డ్. అందులో ఒకటి ఎప్పుడైతే డిస్కార్డు చేశారో రెండూ

కూడా కొట్టి చూసినట్టే లెక్క. అందుచేత చేతిలోంచి డిస్కార్డ్ చేసిన సింగిల్ కార్డ్‌ల కన్నా డబుల్ కార్డ్ ఎత్తుకోబడటం హెచ్చుపాళ్లు జరుగుతూంటుంది.

వంపకంలోవద్ద డబుల్ కార్డ్‌ని మొదట్లోనే కొట్టెయ్యడం మంచిది. డబుల్ కార్డ్‌వల్ల పేకలో ఏర్పడే అవరోధాన్ని తొలగిస్తేనే పేక సాఫీగా డెవలప్ అయే అవకాశముంటుంది. మీ క్రింది ఆటగాడి చేతిలో అది ఇమిడే జోకీ ఉండకపోవచ్చును. మొదట్లో లేని అటువంటి జోడీ ఆటసాగే కొద్దీ ఏర్పడే అవకాశాలుంటాయి.

డబుల్ కార్డ్‌ని కొట్టడం సాధ్యమైనంతవరకూ చెయ్యరాని పని అని మీరనుకుంటే అది మొదట్లోనే చేసేస్తే అది క్రింది ఆటగాడి ప్రయోజనం దృష్ట్యా చెయ్యకూడని సమయాన చేసినట్టవుతుంది. అదే డబుల్ కార్డుని ఆడాల్సిన సరైన విధానం.

ఒకొక్కసారి మీరు మొదట్లోనే డిస్కార్డు చేసిన డబుల్ కార్డుని క్రింది ఆటగాడు ఎత్తుకుంటాడు. పోనివ్వండి. మరేమీ అధైర్య పడాల్సిన పనిలేదు. ఆట విధానం రైటే. ఒకప్పుడు కాకుంటే మరొకప్పుడు డబుల్ కార్డుని కొట్టెయ్యక తప్పదు. దాన్ని అసలు కొట్టకూడదనుకుంటే ఆ రెండు ముక్కల్నీ సెట్లలోనో సీక్వెన్సుల్లోనో ఇరికించాల్సి వుంటుంది. ఆ పని అతి కష్టతరమైనదని మీరు కూడా ఒప్పుకుంటారనుకుంటాము.

క్రాస్ కార్డంటే ఏమిటో గతంలో వివరించటం జరిగింది. క్రాస్ కార్డు రూల్‌ని తు.చ తప్పకుండా పాటించే వాళ్ళు తమ చేతిక్రింది ఆటగాళ్ళని ప్రశాంతంగా పేకాట ఆడుకోనివ్వరు.

ఆ రూలు పాటించేవాడు నాపై చెయ్యిగా కూచుని ఆడుతూ ఆ-9ని కొట్టాడనుకుందాం. అతని రూలు ప్రకారం నేను నా క్రింది ఆటగాడికి ఆ-Qని గాని ఆ-8ని గాని కొట్టడానికి వీల్లేదు. అతని వాదన ఏమిటంటే ఎప్పుడైతే నేను ' ఆ-9ని తీసుకోలేదో నా చేతిలో ఆ-10, J జోడీగాని

ఆ-7, 8 జోడీగాని లేవన్నమాట. నా క్రింది అతని చేతిలో వాటిలో
ఒకటిగాని ఆ రెండూగాని వుండవచ్చును. అందుచేత అతనికి సీక్వెన్సు
అవకుండా చేసేందుకు నేను ఆ-Qని 6ని గాని అతనికి అందజెయ్యకూడదు.
అన్నట్టు ఆ–9 డెడ్ కార్డు అవ్వనే అవుతుంది. దాన్ని నేను మళ్ళీ కొట్టా
నంటే క్రాస్ కార్డు రూలు పాటించే వాళ్ళే కాక మిగతా వాళ్ళు కూడా
మండిపడతారు.

ఈసారి పై అతను డై—J బల్లమీదికి విసిరాడనుకుందాం. ఈసారి
నా బ్లాక్ లిస్టుకి మరో మూడుకార్డులు కలుస్తాయి. అవి: డై -J,A, 8. అతని
దృష్టిలో డిస్కార్డ్ గా డై -J ఎంతో ఆసూ, 8 కూడా అంతే.

ఈసారి అతను స్పే-4 కొడితే నన్ను మరో మూడు సంకెళ్ళతో
బంధించినట్టే. అవి స్పే-4,A, 7.

పై హ్యాండు అలా ముక్కతరువాత ముక్క కొడుతూ పోతూంటే
డెకార్డర్ల్ని క్రాస్ కార్డుల్ని నిలుపు చేయాల్సిన నా భారం పెరిగిపోతూం
టుంది. వాటిల్లోని ఎక్కువే ముక్కలు నాచేతిలో ఉంటే నా పేక పేకని పిసి
కేసినంతపని అవుతుంది.

పైహ్యాండు కొట్టిన ఒక కార్డు నాకు పనికిరాలేదంటే దానికి తగిన
జోడీ నా క్రింది హ్యాండు దగ్గరే ఉంటుందని నిర్ధారణ ఏమిటి ? అసలు
దానికి తగినజోడీ అంటూ ఆ ఆటలో ఉంటే అది ఆడుతూన్న ఏ ఆటగాడి
చేతిలోనైనా ఉండొచ్చును. లేదా ఒక డ్రాప్ పేకలో ఉండొచ్చును. ఇంకా
చెప్పాలంటే ఆ ఆటలో అలాంటి జోడీ ఎక్కడా ఏర్పడకపోయి ఉండొ
చ్చును కూడా.

మరోలా పైపైన పొడికార్డుని అది క్రాస్‌కార్డు అయినంత మాత్రాన
కొట్టకుండా ఉండటం వివేకమైన పనికాదు. అయితే పైటా కాదా అని తెలి
యని క్రాస్‌కార్డుని అలాంటి ఆధారం కోసం ఎదురుచూస్తూ కొట్టకుండా
నిలుపుచేయడం మంచిది. అసలు ఏకార్డ్ కొట్టడానికైనా విధానం ఇదేగదా!
క్రాస్‌కార్డుకు ప్రత్యేకత ఏముంటుంది?

నిజానికి ఆటలో క్రాస్‌కార్డు అన్నిటినీ లెక్కవేసి గుర్తుంచుకోవడం కూడా కష్టమే. ఒక ఆట 10 రౌండ్లు సాగేసరికల్లా పైహ్యాండు డిస్కార్డు చేసిన ముక్కలు కూడా సహజంగా అన్ని ఉంటాయి. మీరే ఒక ముక్కని ఈలోగా ఎత్తుకొని ఉంటే అప్పటికి క్రాస్ కార్డులు 18 దాకా ఉంటాయి. మీరూ మీ క్రింది అతనూ కొట్టిన కార్డులు అనుమానాస్పదం కావు అను కుంటే మీరు విలువ చేయవలసిన డెడ్ కార్డులు మొత్తం 20 వరకూ ఉంటాయి.

నేనైతే ఒక ముక్కని కొట్టాలంటే అది ఎంతవరకూ సైటనేది నిర్ణయించటానికి క్రింది అతని పిక్‌లూ డిస్కార్డులూ, ఇతరులంతా ఆడిన ఆటా, నాచేతిలోని పేకా పరిశీలించి ఆడతానే తప్ప క్రాస్‌కార్డు రూలును ఉపయోగించి నిర్ణయించను. క్రాస్‌కార్డురూలు లేనిది తెచ్చిపెట్టుకోవడానికే పనికొస్తుంది.

వివరించనివ్వండి.

డై-10 అనే కార్డుని నాపై హ్యాండు కొడితే నా క్రింది ఆటగాడి చేతిలో డై-J,Q గాని డై-8, 9 గాని ఉంటాయని నేను అనుకోను. అవి నాకు డై-10 ని కొట్టిన నాపై అతని చేతిల్లో లేవేమోనని ఊహిస్తాను. మరికాస్సేపట్లో మరో ఆటగాడు ఆ-J ని ఎత్తితే ఒక డై-10 ఎలాగూ పోయిందిగనుక బహుశా అతని చేతిలో డై-J సంభవమైన ఒక థంకాలో ఉంది ఉండవచ్చని అనుకుంటాను. దానివల్ల నా క్రింది హ్యాండు చేతిలో డై-J Q జోడీ ఉండకపోవచ్చని అనుకొని మరో ధీమైన సైటు కార్డు లేకుంటే అతనికి డై-K ని కొడతాను.

క్రాస్‌కార్డు రూల్‌ని నేనంతగా పాటించను.

మూఢనమ్మకాలున్న కొందరు Will - Power ను (సంకల్ప శక్తి) ఉపయోగించి దస్తానుంచి లైపుకార్డుని లాగొచ్చని భ్రమిస్తూంటారు కావలసిన ఏదో కార్డు చేతికి రావాలని సంకల్పిస్తూ ముక్కలాగుతారు. అవ

నరమైన ముక్క రానప్పుడు సంకల్పాన్ని ఇంకా శక్తివంతం చేసేందుకు మరింత ఘాటుగా సంకల్పించి ముక్క లాగుతూంటారు. చివరికి శక్తివంతమయ్యేదల్లా ఆ ఆటని తెలివిగా ఆడి నెగ్గిన ఆటగాడి జేబు మాత్రమే!

Will - power వల్ల లైఫ్‌కార్డుని లాగుదామనుకునే వాళ్ళకు ఒక విషయం చెప్పకతప్పదు. Will - power వల్ల పేకాట్లో జరగనున్న దేనినైనా మార్చగలగడం సంభవమే అయితే దాన్ని నమ్మే ఆడిగాడికి నష్టాన్నే చేకూర్చుతుంది. ఎందుకంటే తనకు దస్తానుంచి మంచి కార్డు రావాలని ఎలాగైతే సంకల్పిస్తాడో అతని ప్రత్యర్థులు సహజంగానే దానికి వ్యతిరేకంగా, అంటే రాకూడదని సంకల్పిస్తారు. తనొక్కడూ ఒకవైపూ ప్రత్యర్థులంతా వేరొకవైపూ కావడంతో వాళ్ళ ఉమ్మడి సంకల్పమే ప్రబలమై వాళ్ళే నెగ్గుతారు.

నిజానికి Will - power అంటే అర్థం ఒక వ్యక్తికి నిగ్రహమూ self control లని కలుగజేసే సంకల్పశక్తి అని.

బ్రతుకులేని ఆటని ఎంతసేపు ఆడాలి ఎప్పుడు పారెయ్యాల అనేవి ప్రతిఆటగాడికీ తెలిసి వుండాలి. మిడిల్‌డ్రాప్ అనేది ఫుల్‌కౌంటు పడకుండా తప్పించుకునేదానికయ్యే ఖర్చు అవుతుంది. నిజానికి ఒక ఆటగాడు ఫుల్ కౌంట్లు ఇచ్చుకోకుండా యెలా తప్పించుకుంటున్నాడూ అనేదాన్ని బట్టి ఆటలో అతను ప్రదర్శించే జాగరూకతని అర్థం చేసుకోవచ్చును.

అయితే పేకాట ఆడేటప్పుడు ఈఆట ఇక పారెయ్యవోయ్ అంటూ ఆటగాళ్ళని అప్తులెవరూ వచ్చి హెచ్చరించరు. చేతిలోని పేక వృద్ధికాక పడింది పడ్డట్టుగానే మొద్దుబారి ఉండిన దానికి చాలినంత టైమిచ్చాక జేబుని భద్రపరచుకోవడానికి యం. డి అనే దారిపట్టి తప్పించుకోవడం ఆడుతూన్న ఆటగాడే చేయాల్సినపని.

మీఆట పడింది వద్దట్టుగానే ఇతరుల పేకలు వృద్ధి చెందుతూంటే ఆ విషయాన్ని మెలకువగా గమనించ గలగాలి.

సాగుతూన్న ఒక ఆటలోంచి బ్రతుకులేని పేకని తీసెయ్యాలా వద్దా అనేది నిర్ణయించడానికి కొన్ని సూచనలు:

1) మీ ఆట తగ్గులో ఉంటే జాగ్రత్త వహించి ఆడాలి.

2) హెచ్చులో ఉన్న ఆటగాడు ఆడుతూన్నప్పుడు అతన్నీ అతని ఆటనీ ఎంతో మెలకువగా గమనించండి. రెండు ముక్కలెత్తుకునీ కూడా అతను ఆట చూపించకపోతే యం. డి. చెయ్యడానికి మంచి అవకాశ మిచ్చాడన్నమాటే.

3) ఆట డ్రాప్ చెయ్యక ఆడుతూన్నవాళ్ళు ఎక్కువౌతూన్న కొద్దీ మనం ఆట చెయ్యగల సానుకూలం తరుగుతుంది.

4) మీకు బ్రతుకునిచ్చే కార్డులు తక్కువుండి అవి ఎంతకూ రాక పోతూంటే పుల్‌హ్యాండు ఇచ్చుకోకుండా తప్పించుకోవడమే ఉత్తమం.

5) మీకు పనికొచ్చే కార్డులు రాక నతమతమౌతూండగా ఇతరులు హెచ్చుగా ముక్కలెత్తుకొంటూంటే త్వరితంగా యం. డి చేసి చేతిలోని చలనరహితమైన పేకని వొదిలించుకోవడమే ఉత్తమం.

6) మీ పేకకి పనికొచ్చే కార్డులన్నీ చేతికందకుండా పోతూంటే కూడా మధ్యలో ఆటలేపెయ్యడం శ్రేయస్కరం.

7) బ్రతుకులేక మొదటినుంచీ పేకలో ఉన్న భారమైన ఓకులు తగ్గుముఖం పట్టకుండా వుంటే, ప్రత్యర్థుల పేకలు మెరుగవుతున్నాయనిపిస్తే మన పేకని చివరిదాకా ఆడటం నష్టాన్నే హెచ్చిస్తుంది.

8) ఏసి. డీ.సి పేక ఒకే కార్డుతో షో అవుతుంది గాబట్టి దాన్ని మిడిల్ చెయ్యనేకూడదంటారు కొందరు. అయితే చేతిలో ఓకులు మరీ ఎక్కువగా ఉంటే, ఆట తగ్గులో ఉంటే, ఇతరులు అప్పటికే జోరుగా ముక్కలెత్తుకొని ఉంటే, మీ లైఫుకార్డులు చెయ్యిదాటిపోయి ఉంటే, హెచ్చు

ఆటగాడు కూడా ఆ ఆట ఆడుతూంటే....ఏం చెయ్యాలి? మిడిల్ చెయ్యడం ఉత్తమం.

బాగా అనుభవజ్ఞులైన ఆటగాళ్ళు తమ ముఖకవళికలవల్ల ఆట ఎంత మాత్రమూ వెల్లడి కాకుండా జాగ్రత్తపడతారు. కాని, చాలామంది అలా చెయ్యలేరు. పెద్ద పేక చేతికి రాగానే మహాటెన్షన్‌లో పడిపోతారు. దస్తా మంచి లాగుతున్న ముక్కలు ఒకొక్కటీ పనికిరాకుండా పోతూంటే చికాకు పడిపోతూంటారు. అలాంటి పరిస్థితిని ఎదుర్కొంటున్నప్పుడు ఎప్పుడూ మాటాడుతూ ఛలోక్తులు విసురుతూండే ఆటగాడు ఆటచేద్దామనే నిరీక్షణలో మౌనంగా ఆడతాడు. సాధారణంగా ఒకొక్క ఆటగాడు పెద్ద ఆట ఆడుతూన్నప్పుడు తన పేకని ఎవరికీ చూపించడు.

ఇలాంటివన్నీ ఆటని వెల్లడిస్తాయి. ఆటలో జరుగుతూన్న సంభాషణల్నీ హావభావాల్నీ ఆటగాళ్ళ మూడ్‌నీ జాగ్రత్తగా గమనిస్తే వేరు వేరు దశల్లో మీ ఆట పరిస్థితి ఏమిటో తెలుస్తూంటుంది. మీ ప్రత్యర్థుల అలవాట్లని జాగ్రత్తగా గమనించి అర్థంచేసుకుంటే ఎప్పుడు ఏ దశలో మిడిల్ చెయ్యాలనేది అర్థమవుతుంది. వాళ్ళ ప్రవర్తనని స్టడీ చెయ్యడంవల్ల బోర్డులోని కనీసం ఇద్దరు వ్యక్తులనైనా మీరు Face reading చెయ్యగలుగుతారు.

ఆట చూపించడం ఒక్కటే మీ ప్రధాన గమ్యం కాదు, అసలైన గమ్యం మీరు ఓడించిన ఆటగాళ్ళ పేకల్లో వాస్తవంగా పండకుండా మిగిలి ఉన్న ఓకుల మేరకు సొమ్మునిగాని చిప్స్‌గాని వసూలు చెయ్యడం. అప్రమత్తతగా ఉండకపోతే చాలామంది ఆటగాళ్ళు ఓకులు తక్కువ చెబుతారు. ఒకవేళ మీరేగనక తికమకపడ్డారంటే అసలు ఏమీ యివ్వకుండా యెగ్గొట్టే ఘనులు కూడా వుంటారు. మీతో ఆడే ఆటగాళ్ళని స్టడీచేసి అలవాటుగా ఓకులు తక్కువ చెప్పే వాళ్ళెవరో గమనించి మనసులో ఉంచుకోండి. మీరు ఆటచెయ్యగానే ముఖ్యంగా వాళ్ళ ఓకులు మరింత జాగ్రత్తగా లెక్కపెట్టుకోండి.

కొందరు ఒక్కొక్క కార్డూ లెక్కపెట్టరు. అసలు పేకలో ఏముందో చూపించకుండానే పేకయిమూసి కట్టమీదికి పారేస్తారు. ఓకుల లెక్క వాళ్ళెంతచెబితే అంతన్నమాట.

ఓడినవారు నిజాయితీగా పెనాల్టీ ఇవ్వదలచుకుంటే అతనికి ముక్కలు మూసేసి పారెయ్యాల్సిన అవసరమూలేదు, ఒక కార్డుని కప్పుతూ మరోకార్డుని దానిమీద పారేస్తూ ఓకులు లెక్కపెట్టవలసిన అవసరమూ లేదు. ఇలాంటివన్నీ తిపిరీ ఆట లక్షణాలు. ముందే అన్నట్టు అలవాటుగా ఓకులు తక్కువ చెప్పేవాళ్ళ పేకల్ని జాగ్రత్తగా పరిశీలించండి.

తిపిరిగాళ్ళ జనాభా బోర్డులో హెచ్చుగా ఉంటే మీరు ఆట చెయ్యగానే బల్లమీది కట్టుముక్కలన్నీ ఓ ప్రక్కకితోసేసి వెయ్యి కళ్ళతో ఓడిన వాళ్ళ పేకల్ని పరిశీలించి ఓకులు లెక్కపెడితే అదంతా మీరు అతినా చేసి నష్టేమీకాదు.

ఆటకాగానే పెనాల్టీలు వసూలుచేసి మీ కెదురుగా వరుసగా పెట్టుకోండి. మీరుమినహా ఆటలో పాల్గొంటున్న వాళ్ళ సంఖ్యకి సమానమైనన్ని పెనాల్టీలు వసూలయ్యాయో లేదో నిర్ధారణ చేసుకోండి. పెద్దనోట్లూ చిప్పూ ఇచ్చిన వాళ్ళెవరో జాగ్రత్తగా గుర్తుంచుకొని సరైన చిల్లర వాపసు చెయ్యండి. ఆట మీరు చేసినా కూడా ఇచ్చి పుచ్చుకోవడాల్లో మతలబులు చేసి డబ్బు గెలవగల ఉద్దండ పిండాలు కూడా లేకపోలేదు.

ఓకులు తక్కువ చెప్పిన వాళ్ళకి రకరకాలుగా శిక్షలుంటాయి. అలాంటి శిక్షల్ని పట్టుపట్టి మరీ అమలుచేస్తే కుచేష్టలు తగ్గుతాయి.

మరో ఆటగాడు షో చెయ్యబోతున్నాడని చూచాయగా అనిపించగానే కొందరు తమ పేకల్ని క్రింద పెట్టేసి ఓకులు చకచకా లెక్కపెట్టేస్తూంటారు. చీటికి మాటికీ ఇతరుల్ని అనుమానించడం పెద్దమనిషి తరహా కానప్పటికీ రాంగ్ షో చూపించిన వారికి ఓకులు చెల్లించు కోవడమనేది

అతన్ని చల్లగా చూసినట్లూ మన్ని మనం కర్కశంగా దండించుకున్నట్లూ అవుతుంది.

ఎప్పుడూ గుర్తుంచుకోండి. మీరు పెనాల్టీ చెల్లించవలసింది తన ఆట అయిందని చెప్పినతనికో, లేదా తన 13 ముక్కల్నీ క్రిందపెట్టినతనికో, లేదా ఒక కార్డు మూసినతనికో కాదు. కరెక్ట్ షో చూపించినవాడికే, అందులోనూ మీరు చూచి సంతృప్తిపడిన తరువాతనే చెల్లించాలి. అతను చూపించిన నాచురల్ సీక్వెన్సూ, రెండో సీక్వెన్సూ, వగైరాల్నే కాదు మీరు పరిశీలించవలసింది, క్రింద పెట్టిన ముక్కలు పదమూడా కాదా అనేది కూడా సూక్ష్మంగా గమనించాలి. ఒకొక్కసారి పరచిన 13ముక్కల క్రింద ఒక 14 వ ముక్క దాగి ఉందొచ్చును కూడా.

దస్తానుంచీ ముక్కలాగే ముందు బాగా ఆలోచించి దాన్ని తాకండి. దస్తాముక్కని తాకితేచాలు దాన్ని తీసుకున్నట్టే లెక్క. మతిమరుపుగా మీ వంతు రాకముందే ముక్కలాగొద్దు. మిడిల్ తప్పని సరిగా చెయ్యవలసి రావచ్చును.

పొరపాట్న కూడా జోకర్లని డిస్కార్డు చెయ్యొద్దు. ఆలాంటి పని ఎప్పుడో ఎంతో అసాధారణమైన పరిస్థితిలో చేతిలో జోకర్లుబాగా హెచ్చుగా ఉన్నప్పుడు ఒక జోకరు కొట్టేస్తే షో పరిస్థితి పోకుండా లైఫు కావటానికి ఒకజోడీ మిగులుతుందన్నప్పుడే జోకర్ని కొట్టాలి.

మీ ఆటను ఎప్పుడూ ఏ విధంగానూ వెల్లడి చెయ్యొద్దు. మీ చేతిలో ఉన్నది 12 పండిన పేకో లేక ఇక మీరు మిడిల్ చెయ్యబోతున్న పేకో ఎవరికీ సూచనప్రాయంగా కూడా అంతుచిక్కకూడదు. ఆడుతూ మీ పేకని గురించి పల్లెత్తుమాట అనొద్దు. కొందరు మోసగాళ్ళు మీ వెనుక నుంచొని మీ ఆట గురించి మీకు తెలియకుండా అతితెలివిగా సైగలు చెయ్యగల సిగ్నల్స్‌ని పెట్టుకుంటారు. ఆటకు సంబంధించని ఏ వ్యక్తినీ మీ వెనుక నుంచొని మీ ఆటని పరికించనివ్వొద్దు. హావభావాలవల్లా మాటలవల్లా మీ

ఆటని వెల్లడించి సిగ్నల్స్ చేసేపని మీరే చేసి పెట్టొద్దు. ఆటలో పూర్తిగా నిమగ్నులైపోయి ఇతరులు ఆడే ఆటనీ మీ పేకనీ పరిశీలిస్తూ మీలో మీరు తర్కించుకోండి. ఇతరుల మాటల్నీ, హావభావాల్నీ, ముఖకవళికల్ని ఆధారం చేసుకొని వాళ్ళ ఆట ఎలాంటిదో ఊహించండి. జూదంలో ఉద్రేకానికీ, సెంటిమెంటుకీ, మతిమరుపుకీ, అజాగ్రత్తకీ, మత్తుకీ తావు లేదు. అప్రమత్తత, జాగ్రత్తగా లెక్కలు వెయ్యడం, సరైన నిర్ణయాలకు రాగలగడం, తెలివితేటలూ ఇవి కావాలి. ఆటలో బాగుపడాలంటే ఆటని యుక్తిగా ఆడాలి, మనం గెలవాలనే కలలు నిజం కావాలంటే అనుక్షణమూ మెలకువగా ఉండాల్సి ఉంటుంది.

మీ క్రింది హ్యాండు ఆటగాని మరేవ్యక్తి ఆటగాని ఏదశలో ఉందని ఎప్పుడూ బోగట్టా చెయ్యొద్దు. ఇతరులు మీకు తప్పుడు సమాచారాన్నిచ్చి మిమ్మల్ని పెడత్రోవన పెట్టించే స్వేచ్ఛని కలిగి ఉంటారు.

కొందరు ఇచ్చుకోవడాలూ పుచ్చుకోవడాలూ లేకుండా ఆడుతున్న (Quit hands) బంచ్‌లో ఎప్పుడూ ఆడొద్దు. వాళ్ళు ఆటలో ఎన్నో రకాలుగా ఒకరికొకరు సాయపడుతూంటారు.

పేకాట్లో పోగొట్టుకున్న వాళ్ళకు దయాదాక్షిణ్యాలు చూపించాల్సిన అవసరం ఎంతమాత్రమూ లేదు. ఒక జూదగాడు అది పోగొట్టుకుని ఇక తన పెన్స్టులు చెల్లించుకోలేని పరిస్థితిలో ఉంటే అతనికి వైటికెళ్ళే దారిని చూపించడమే బెస్టు.

ఒక యోధుడు రాజ్యకాంక్షతో పొరుగుదేశంమీదికి దండెత్తివస్తాడు. అతని ధ్యేయం ఆ దేశపు పురుషుల్ని హతమార్చి, లొంగదీసుకొని, బానిసలుగా చేసుకొని స్త్రీలని పాదదాసీలు గావించుకొని, ఆ దేశపు సంపదని కొల్లగొట్టి అపైన రాజ్యాన్ని ఏలటం. కాని, తనేగనక యుద్ధంలో ఓడిపోతే అతని గతిఏమిటి? మృత్యువు! వెంటనే వాటిల్లే మృత్యువు! లేదా శేషజీవితమంతా చీకటి కారాగారంలో గడిపాక వాటిల్లే చావు!

ఒక జూదగాడు కూడా అంతకుమించి మరేమీ ఆశించనవసరంలేదు. ఇతరుల సొమ్మును గెలిచి అనుభవించే ధ్యేయంతో ఆడే జూదరి ఎలాంటి పర్యవసానానికైనా తయారుగా ఉండాలి. తను ఇంకా ఓడితే మీకు చెల్లించకుండా ఆడుతూ మీ వద్దనుంచి గెలిచే అర్హతలేని అవకాశాన్ని అతనికి ఇవ్వొద్దు.

పైగా గాత్రం పాడుతూ ఆడే ఆటగాడు పోయినది రాబట్టుకునే నిమిత్తం ఏమైతే అయిందని తెగించి అన్ని ఆటలూ ఆడేస్తాడు. అతను ఆడినప్పుడల్లా అతను బాకీ ఉన్న ఇతరులు అతను గెలిస్తే ఫరవాలేదు లెమ్మనుకుంటూ ఓటమి కోసమా అన్నట్టు ఆడతారు. అతనివల్ల బోర్డులో ఆటంతా చెడుతుంది.

మీరు మాత్రం అరువు ఆట ఎప్పుడూ ఆడొద్దు. మీ basic game మారుతుంది. జాగ్రత్తయిన ఆట ఆడే మీ విధానంమీద పట్టు సడలుతుంది. ఆ కారణంగా మీరు ప్రత్యర్థులకి సొమ్ముతో ఆడేటప్పటికన్నా హెచ్చుగా చెల్లించుకోవాల్సివచ్చే పర్యవసానం ఏర్పడుతుంది. మళ్ళీసారి ఆడినప్పుడు వాళ్ళు మీ బాకీలు వసూలు చేసుకోకమానరు.

బాగా గెలిస్తే ఆరోజుకి ఆటకట్టిపెట్టి వెళ్ళిపోవడం మంచిది. వెంటనే పెద్ద స్టేకు ఆటకు మారొద్దు. మీ ఆట తీరుమారి తగ్గులోపడే ప్రమాదముంటుంది. దాంతో చిన్న స్టేకు ఆడి గెలిచింది పోవచ్చును కూడా. ఆ కారణంచేతనే ఒక ఆటగాడు బాగా గెలిస్తే పోగొట్టుకున్న మిగతావాళ్ళు స్టేకు పెంచి ఆడదామంటూ ప్రతిపాదిస్తూంటారు.

8. పేకాటలో జరిగే మోసాలు

మనస్సాక్షి అనేది మనిషిలో దాగివున్న దైవం అంటారు పెద్దలు. ఏ వ్యక్తి అయినా ఏ పరిస్థితిలోనైనా పాటించవలసిన మార్గం మనస్సాక్షి చెప్పే నిర్మలమైన మార్గమే. అయితే మనస్సాక్షి సదా ప్రక్కకి నెట్టివేయబడుతూంటుంది.

సర్వసాధారణంగా మోసాలు దైనందిన జీవితంలోని అన్ని కార్యకలాపాల్లోనూ విచ్చలవిడిగా జరుగుతూంటాయి. ఎంత విచ్చలవిడిగా అంటే మోసాన్ని ఒక జీవితసత్యంగా అంగీకరించక తప్పదు. అవసరమూ అవకాశమూ ఉన్నప్పుడు మనమందరమూ ఎక్కడో ఒకచోట ఎప్పుడో ఒకసారి మోసం చేసిన వాళ్ళమే. ఈ వాక్యం అమర్యాదకరంగా ఉందని అనిపించవచ్చును. కాని ఇది సత్యం! ఈ సత్యాన్ని మనం ఎప్పుడైతే గుర్తిస్తామో అప్పుడు పేకాటలో జరిగే మోసాల్ని పూర్తిగా అవగాహన చేసుకొని వాటిని ఎలా ఎదుర్కోవాలో తెలుసుకోగలుగుతాం. నిష్పక్షపాతంగా మన్ని మనం పరిశీలించుకుంటే ఈ సత్యాన్ని గుర్తించగలం.

ఏదో ఒక కుంటి సాకు చెప్పినపుడో, చేసిన పనిని మరోలా చెప్పి నప్పేసినపుడో మనం ఎదుటి వ్యక్తిని వంచించ లేదూ! ఒక చిన్న తప్పుడు సమాచారాన్ని చెప్పినంత మాత్రాన ఎదుటి వ్యక్తికి హాని జరగదు లెమ్మని మనకు మనం సరిచెప్పుకున్నాం. మన గురించి మనం చెప్పుకునేటప్పుడూ ఏదైనా వ్యవహారం మాటాడే టప్పుడూ మనం మనసులో ఒకటుంచుకొని పైకి ఇంకేదో అంటాం. ఉన్నది ఉన్నట్టు చెప్పేస్తే చివరికి ఏపనీ సాధించలేం. అందుకే వెయ్యి అబద్ధాలాడి అయినా ఒక పెళ్ళి చెయ్యమనే సామెత కూడా ఉంది. మనదైనందిన జీవితంలో మోసం చెయ్యవలసినేని అవసర

మని కూడా అనిపించకమానదు. ఒక కంపెనీ తరఫున టూరువేసే రిప్రజంటేటివ్ కష్టించి పనిచేసి తన యాజమాన్యానికి సత్ఫలితాన్ని కలుగజెయ్యొచ్చును గాక. కాని తన ప్రయాణ ఖర్చుల లెక్క చెప్పేటప్పుడు మోసం చెయ్యకుండా ఉండలేదు. అందరూ కట్టే యిన్కంటాక్సు వాళ్ళు తప్పనిసరిగా కట్టాల్సిన సొమ్ముకాదు. కట్టకుండా తప్పించుకోలేకపోయినది మాత్రమే. అన్నిరకాల టాక్సులకూ సుంకాలకూ ఈ మాట వర్తిస్తుంది. దేన్నయితే వదులుకోవడాన్ని తట్టుకోలేరో దాన్ని వ్యక్తులనుంచీ తీసుకోవడం చాలాకష్టం. వాళ్ళు మోసమైనా చేస్తారు. వాస్తవాల్ని మరుగైనా చేస్తారు. ద్రోహం కూడా చేస్తారు. మనం ఎన్నిసార్లు ఎన్నిరకాలుగా ఛీటింగ్ చేస్తుంటామంటే చివరికి సత్యానికీ మనకూ ఉన్న Contact ని కోల్పోతాం.

మనం నివసిస్తూన్న ఈ లోకంలో దగాలు ఎంత ముమ్మరంగా జరుగుతూంటాయంటే మనం వాటిని సర్వసాధారణమైన విషయాలుగా పరిగణించి సహించి ఊరుకుంటూంటాం. నిజం కుండ బ్రద్దలు చేసినట్టు చెప్పాలంటే మనలో ప్రతిఒక్కరమూ నిర్విరామంగా ఛీటింగ్ చేస్తూంటాం గనుకనే ఇతరులు చేస్తున్నప్పుడు మనం పెద్దగా పట్టించుకోం.

మనం బజార్లోకొనే ప్రతి తినుబండారంలోనూ వ్యాపారస్తులు కొనే వాళ్ళ సంక్షేమాన్ని గోటిక్రింద కూడా లెక్కచెయ్యక కల్తీ చేసి అక్రమంగా సొమ్ము చేసుకుంటూంటారు. ప్రాణాల్ని కాపాడవలసిన మందుల్లో సైతం కల్తీ జరుగుతూందంటే పరిస్థితి ఎంత దిగజారిపోయినదీ అర్థమౌతుంది Diplomets అందరూ అధికారయుతంగా ఛీటింగ్ చేసేవాళ్ళే. హోటలు వాళ్ళూ మాంసం అమ్మేవాళ్ళూ చేసే మోసాలని వివరించక పోవడం మంచిది. శాఖాహారులైన ప్రజలు కొనుక్కునే వనస్పతి డబ్బాల్లోనికి ఆవు కొవ్వు ఎంత చాకచక్యంగా దూరగలదో మనమంతా ఎరిగినదే.

కిరాణాషాపువాళ్ళు వాడే తక్కెళ్ళు పచ్చిబూటకాలని అందరికీ తెలుసును. రాళ్ళని అరగదీసి వాటి అసలు బరువుని తగిసారు. కొందరైతే

నకిలీరాళ్ళ నుపయోగించి కస్టమర్ల డబ్బు కొల్లగొడుతూంటారు. వాటిని చెక్ చేసే ఇన్స్పెక్టర్లకు కూడా అవి నకిలీవని అంతు చిక్కవు. కొందరు మాయగాళ్ళు వస్తువులు తూచే ఇనుప పళ్ళెం క్రింద అయస్కాంతాన్ని గోప్యంగా ఏర్పాటు చేస్తారు. తూచేటప్పుడు సరుకుంచిన పళ్ళెం క్రిందికి లాగబడ్డంతో షావుకారుకి చక్కటి లాభాలొస్తాయి. మరికొందరు దగాకోర్లు పళ్ళానికి వెంట్రుకంత సన్నని దారాన్ని కట్టి క్రింద కాలితో దాన్ని లాగుతారు. ద్రవపదార్థాలని కొలిచే పాత్రల అడుగున ఉండే ప్లేట్ని సుత్తితో కొట్టి లోపలికి నొక్కుతారు. దాంతో పాత్ర లీటరుదే అయినా దాంతో కొలిస్తే సరుకు తక్కువొస్తుంది కొనేవాళ్ళకి. కొంతమంది అసలు రాయిని ఎవరో కస్టమరే దొంగిలించి పట్టుకుపోయాడంటూ కంకరరాళ్ళతో కూడా తూనిక చేస్తూంటారు. తూనికపైనగాని కొలిపించుకొనిగాని మనం ఎప్పుడు ఏ వస్తువుని కొన్నా బుట్టలో పడ్డామనే అర్థం.

పెట్రోలు పోయించుకునేటప్పుడు మనం కళ్ళారా చూస్తూండగానే మనికి మస్కా కొట్టేస్తారు. ఇతర దేశాల్లో ఉద్యోగా లిప్పిస్తామని ఆశ చూపించే కొందరు ఏజెంట్లు వెంట తీసుకెళ్ళిన వాళ్ళ డబ్బుని గుంజి పత్తా లేకుండా పోతూంటారు. మీ స్కూటరుదో కారుదో మెకానిజం తెలియక పోవడంమాట అటుంచి తెలిసినా కూడా మెకానిక్ చల్లగా టోపీ వేసేస్తాడు.

ఒక వస్తువుని 20 రూపాయలకు అమ్మితే లాభం బాగానే రాబట్టుకోగల వ్యాపారి రేటుని 0 కి పెంచి 50 శాతం డిస్కౌంటు యిస్తానని ప్రకటిస్తాడు. వస్తువుకన్నా డిస్కౌంటుమన్ని అతిగా ఆకర్షించగా మనని మనమే మోసపుచ్చుకుంటాం. వస్తువుల అమ్మకం గురించి పేపర్లలో వేసే ప్రకటనలపైన "ఫ్రీ" అనే పదం చూస్తూంటాం. అది వచ్చి మోసం తప్ప మరేమీకాదు. జీతానికి పనిచేసే ఏ వ్యక్తీ తన శక్తిసామర్థ్యాలని పూర్తిగా ఉపయోగించి పనిచెయ్యడు.

ఇలా రాసుకుంటూపోతే మోసాల జాబితాకి అంతే ఉండదు. ప్రపంచమంతా మోసమే. 'వెనుక దగా, ముందు దగా, కుడిఎడమల దగా దగా!' అన్నాడు శ్రీ శ్రీ.

ఇలాంటి లోకంలో పేకాట ఒకరి డబ్బుని మరొకరు గెలవడం కోసం ఆడతారు. ఈ ఆటలో జంకూ గొంకూ లేకుండా జరిగే మోసాలు అన్నీ ఇన్నీ కావు. ప్రతీ ఆటగాడూ Cheating చేస్తాడు. ఎటొచ్చీ పద్ధతులు మారతాయి. కొందరు చవకబారు పద్ధతు లవలంబిస్తే మరికొందరు అతినేర్పరితనంతో పేకాట్లో దగా చేస్తూంటారు.

మా గ్రూప్‌లో చీటింగ్ జరగదంటూ ఎవరైనా అంటే నవ్వేయిరా నమ్మొద్దు. అంతకన్నా గుంటనక్క కమ్మని పాటలుపాడే కల్లాకపటా లెరుగని ఓ పిల్ల అంటే నమ్మడం మెరుగు.

తన స్వార్థం, తనకోరికల మాటొచ్చినపుడు ఏ వ్యక్తి hypocrite కాడు. ప్రతివ్యక్తి తాలూకు అసలు రంగూ అసలైన తత్వమూ పేకాట్లో బైటపడుతూంటాయి.

ఉదాహరణకి ఎవరో ఆటచెయ్యగా మనం ఒక పెద్ద చిప్పు యిస్తే చిల్లర ఇచ్చేటప్పుడు పొరపాటుగా రెండు చిప్పు అదనంగా వాపసు చేశా రనుకుందాం. మనలో ఎంతమంది వాటిని అతనికి తిరిగి యిస్తాం? మనం అలాంటి పొరపాట్లు చేసినపుడు ఎంతమంది మనసొత్తు మనకు వాపసుచేసి ఉంటారు?

సరే! అందరూ కేవలం 2 పాయింట్లుకోసం దిగజారకపోవచ్చును. కాని బోర్డులో అందరూ కాస్తంత 'పుచ్చు' కున్నారనుకుందాం. కొద్దిగా ఊగుతూన్న అలాంటి ఆటలో ఒకడు ఆటచేసినతనికి 120 పాయింట్లు బాకీ పడి 200 చిప్పు ఇచ్చాడనుకుందాం. షో చేసినతను ఎనిమిది 10 చిప్పులివ్వబోయి పొరపాట్న అవి ఏడే యిచ్చి ఒక 100 చిప్పు ఇచ్చాడనుకుందాం. ఈ పొరపాటుని మరెవరూ గమనించలేదని స్పష్టంగా తెలిస్తే మనలోని ఎందరం 80 చిప్పు వాపసు చేస్తాం?

ఆ నిర్ణయాన్ని మీకే వదిలేస్తున్నాను.

ఎప్పుడైతే గెలిచినవాడు ఏదో కుంటిసాకు చెప్పేసి టైం లిమిటుకు ముందే లేచిపోజూస్తాడో అతను ఛీటింగ్ చేస్తున్నట్టే. ఎప్పుడైతే ఇతరుల మొహమాటాన్ని ఆసరాగా చేసుకొని ఒకడుగా శ్రాలు పాడుతూ అరువులు అడతాడో అతను మోసం చేస్తున్నట్టే, ఎప్పుడైతే మనం గెలిచింది తక్కువ అనీ ఓడింది ఎక్కువ అనీ చెప్పుకుంటామో మనం మోసం చేస్తున్నట్టే.

ఎక్కడైతే డబ్బుతో సంబంధమున్న విషయముంటుందో అక్కడ అన్నిరకాల దురాశలకూ, దురాలోచనకూ ప్రవేశం ఉంటుంది. ఫలితంగా ప్రతి పేకాటబోర్డూ మోసాలంపుట్టే. ఆ మోసాల్ని రెండు తరగతులుగా విభజించవచ్చును. సాధారణ విధానాలు, హస్తలాఘవంలో నేర్పుగా మోసపుచ్చే విధానాలూ.

ఈ అధ్యాయంలో సాధారణ విధానాల్ని పరిశీలించి హస్తలాఘవ రాయుళ్ళని తదుపరి అధ్యాయంలో కలుద్దాం.

ఆట పంచేముందు పంచేవాడు కలిపి ఇవ్వగా దస్తాని పై హ్యాండు కోస్తాడు. కొయ్యటమేకాక కోసినదొత్తు క్రింది ముక్కని చూసి మరీ క్రింద పెడతాడు. అలాగే పంచేవాడు పంచేక జోకరుకోసి దాని పై ముక్కేమిటో గమనిస్తాడు. జోకర్ని బల్లమీదుంచి దస్తాని దానిపైన పెడుతూ కట్—చేసిన పతను చూసి గుర్తుంచుకున్న క్రింద కార్డుని పీడూ చూస్తాడు. తగ్గుస్థాయిదైనప్పటికీ ఇదంతా ఛీటింగే! డీలరుగాని, కోసేవాడుగాని దస్తాలోని ఏ ముక్కనీ చూడ్డాన్ని అనుమతించకండి.

ఆట తగ్గులో వుంటే రీడీల్ చేసే ఉద్దేశంతో ఒక్కొక్కసారి కావాలని తప్పుడు పంపకాలు పంచుతూంటారు కొందరు. అంటే ముక్కలు ఎక్కువో తక్కువో పంచి జోకరుకోసి దస్తా పైకార్డు తిరగేస్తారు. యీ

మోసం తరచూ జరుగుతూంటుంది. ఒకొక్కడైతే తనకే 14 ముక్కలు పంచి తీసుకుంటారు. మరొకరు తనకి పదమూడవ ముక్క పంచుకోరు. ఇవన్నీ రీడీల్ చెయ్యటానికి చేసే తంతులు. ఈ మోసాన్ని అరికట్టేందుకు కొన్ని గ్రూపుల్లో డీలరు పేక తప్పుడుగా పడితే రీడీల్‌కు ఒప్పుకోరు. సరిగ్గా అదే కారణంచేత కొందరు తుంటరిగాళ్ళు తమ పేకలు సరిగానే వేసుకొని ఇంకొకరికి ఎక్కువో తక్కువో ముక్కలు పంచుతూంటారు.

మరికొందరు పంపకం జరుగుతూండగానే చకచకా తమ ముక్కల్ని ఎత్తిచూసి ఆట బాగోకపోతే 13 వ ముక్కని అవతల చూస్తున్న ప్రక్క వారి పేకలోనికి తోసేసి తమకి పన్నెండే వచ్చాయంటారు. ముందే వాళ్ళ ముక్కని దాచిపెట్టుకొని తమకు 14 వచ్చాయనే దుండగులు కూడా లేకపోలేదు. ముందే ఎలాదాస్తారు. ఒకవేళ ఆట మంచిదైతే అదనపు కార్డుని ఎలా వొదిలించుకుంటారనేది తదుపరి అధ్యాయంలో తెలుసుకుంటారు.

ఈ తుంటరి పనులవల్ల చేసిన వారి ఆటతీరు బాగుపడుతుందా లేదా అన్నది వేరేవిషయం. కాని చేతిలో పెద్ద పేక పడి రీడీల్‌వల్ల దాన్ని కోల్పోయినవాళ్ళు బాధపడతారు. ఇలాంటి తుంటరి పనులకు దండనలుంటే బాగుండిపోను.

కొందరు ఇతరులకు తప్పుడు సమాచారాలివ్వటానికిగాను తమ ఆట గురించి నటిస్తూ గొణుగుతూ ఆడుతూంటారు. చేతిలో ఉన్నది పెద్ద పేకే అయినా త్రైఫులేవనీ హ్యాండు బాగాలేదనీ లేనిపోని అబద్ధాన్నీ చెబుతూ ఏడుస్తూ ఆడతారు. ఆ తెలివి తేటలన్నీ ఎవ్వరూ యం.డి చెయ్యకుండా చేసి గబుక్కున ఆట చూపించి పెద్ద పెద్ద పెనాల్టీలు దొబ్బుకోవడానికే.

కొందరు దస్తానుంచి ముక్క లాగేటప్పుడు "లాస్ట్ పిక్!" అని చెప్పి మరీలాగుతూంటారు. అయితే తరువాతి రౌండులో తమవంతు రాగానే నిస్సందేహంగా ఇంకో పిక్ చేస్తారు. వాళ్ళ ఉద్దేశాలు రకరకాలు

కావచ్చును. తను మిడిల్ చెయ్యబోతున్నారని డీలర్ అనుకోవాలని కావచ్చు. లైఫున్నా అది లేదని అందరూ అనుకోవాలని కావచ్చు. తనది ఎవి. డిపి. పేక అని అందరూ అనుకోవాలని కావచ్చును. ఒక తోటి దొంగకి సమాచారాన్ని అందజెయ్యడానికి కావచ్చును. ఈ చీతలాటకం చేసేటప్పుడు కొందరు మహాసరదాగా కనిపిస్తుంటారు. కాని చేసేది చాలా మట్టుకు మాయే!

అదే రకంగా కొందరు ఓపెన్ జోకర్ని ఎత్తుకొని అది కేవలం ప్రెస్టేజికి భంగం కాకుండా ఉండటానికే ఆడాల్సొచ్చిందంటారు. వాళ్ళపేక ఎంత పెద్దదైనా కావచ్చును. అన్నిమాటలు వట్టిబూటకాలే.

మరికొందరు చిప్పగాని, రొక్కంగాని ఇవ్వడానికి ఎడమ చేతినీ పుచ్చుకోడానికి కుడిచేతినీ ఉపయోగిస్తుంటారు. అలాంటి వప్పులేవీ పేకాట్లో ఉడక్కపోయినా వాళ్ళ ఉద్దేశం మాత్రం ఇతరులకు "కలిసిరాకుండా" చేసి వాళ్ళను చెరుపు చెయ్యడమే.

సర్వసాధారణంగా పేకాట్లో ఆటగాళ్ళు ప్రక్కవాడి ముక్కలు చూడ్డానికి ప్రయత్నిస్తుంటారు. క్రింద పేక కనపడితే సైటు అడదామనీ పైపేక కనపడితే రాగలముక్కలకి సరిపోయే జోడీలు అట్టేపెట్టుకుందామనీ ఉద్దేశం.

ఒకొక్కరు పంపకం జరిగాక ఆడాలా వద్దా అన్నట్టు పోజుపెట్టి "ప్చ!" అని దస్తా పైముక్క తీసి చూస్తారు, అది పనికొచ్చే ముక్కయితే ఆట ఆడతారు. లేకుంటే దాన్ని తిరిగి దస్తాపైన పెట్టేసి పేకపారేస్తారు. మరి ముందే "ప్చా!" అనేవాడుగా! దస్తా పైముక్క చూస్తే ఆట ఆపి తీరాల్సిందే అనే రూలు రావడానికి కారణం వీళ్ళ దగాకోరుతనమే.

ఆట చేసినవాడు తికమకపడ్డాడూ అంటే ఎందరో ఓడినవాళ్ళు ఓకులు తక్కువ చెబుతుంటారు. కొందరు గెలిచినవాడు చూస్తుండగానే ముక్కమీద ముక్కవేసి కప్పుతూ లెక్కపెట్టి ఓకులు తక్కువ చెబుతారు.

ఒకొక్కసారి అనుమానమొచ్చి షో చేసినవాడు పేకల్ని తనే లెక్కపెట్టి సరైన పెనాల్టీ వసూలు చెయ్యడం చూస్తూంటాం. సీరియస్ ఆటలో తక్కువ చెప్పిన ఓకులకి నాలుగురెట్లు దండనగా వసూలు చేస్తారు.

ఒకరకం ఆటగాడు మీకు తారసపడుతూంటాడు. అందరూ లాగి పట్టే దస్తాలోంచి ముక్కలాగి ఆ తరువాత దాని చూడడు. ముందు దస్తా మీద చేతిని వుంచి పై కార్డేమిటో బొటన వ్రేలితో దాన్ని Corner దగ్గర ఎత్తిచూసి అప్పుడు దాన్ని లాగుతాడు. అలా కనిపిస్తుంది మీకు. కాని నిజానికి వ్రేలితో ఎత్తి చూపించి పై నుంచి రెండో కార్డన్నమాట. అలా రెండు కార్డుల్ని ఒకేకార్డుని యెత్తిచూసినట్టు కనపడేలా చూడ్డాన్ని గంటల తరబడి ఇంట్లో సాధనచేస్తాడు. అలా రెండు కార్డులూ చూసే ప్రయత్నంలో ఒకే కార్డుగనక పైకిలేచి కనపడితే అప్పటికి దాన్నే ఎత్తుకుంటాడు. రెండోముక్క కోసం తడుముకోడు.

ఎప్పుడైతే అతి నేర్పుగా రెండు కార్డులు ఎత్తి చూడగలుగుతాడో ఆ దశలో పై కార్డు చూసేపనిలేదు. అందుచేత పైనుంచి క్రింది కార్డుని క్రిందికి జారవిచ్చే పనిలేదు. పై కార్డుని పూర్తిగా తీసుకున్నాకనే చూస్తాడు దాన్ని దస్తా మీంచిలాగే processలో రెండో కార్డు చక్కగా దస్తామీదికి adjust అవుతుంది. ఇలాంటి కపటంవల్ల క్రింది హ్యాండుకు దస్తా నుంచి వచ్చిన ముక్కలు వీడికి తెలుస్తూంటాయి. ఆ సమాచారం ఆధారంగా క్రింది హ్యాండుకి ఎంత చేటుచెయ్యొచ్చునో వేరే చెప్పనవసరంలేదు.

మరో రకం తుంటరి క్రింది హ్యాండు పేకని ఓరకంటితో చూచి అందులోని ఓ జోడీని గమనిస్తాడు. అది స్పే-7, 9 అనుకుందాం. ఇక తన పేకలోని స్పే–8ని విప్పిన 13 ముక్కల్లో కుడి చివర్న పెట్టి క్రింది వాడికి అది కనపడేలా తన పేకని పట్టుకుంటాడు. కుడి చివర్న ఉంది గాబట్టి త్వరలోనే డిస్కార్డు అవుతుందని అనుకొని క్రిందివాడు స్పే-7, 9 జోడీని వదలుకోకుండా ఎప్పుడు 8 పడుతుందా అని కాచుకు కూచుంటాడు

పైవాడు దాన్ని ఛస్తే కొట్టడని తెలియక. పై పేకలోని 8ని చూడనే లేదన్నంత అమాయకంగా కూచుని వేరే 8 ఉంటే వాటిని డిస్కార్డు చేసి స్పే-8ని కాలింగ్ చెయ్యడానికి నానా యాతనలు పడతాడు. ఇద్దరు చేసేదీ చీటింగే! క్రిందివాడు పైవాడి ముక్క నెందుకు చూడాలి?

కొందరు జోకులు చెప్పేటప్పుడు డై-A Q లాంటి జోడీ మధ్య ఆ-Kని పేర్చి దాన్ని నాచురల్ సీక్వెన్సు అన్నట్టు చూపిస్తూంటారు. మూడు ముక్కలూ ఒకేరంగువి గాబట్టి నిఘాయించి చూస్తేనే గాని జరిగిన ట్రిక్కు తెలియదు. ఆట చేసినవాడు పట్టించుకోకపోతే పెద్ద పెనాల్టీ ఇవ్వాల్సింది, ఇవ్వక తప్పించుకుంటూంటారు.

ఇంతకన్నా ఘనులున్నారు. బ్రతుకు లేని పేకలోంచి ఏపదో పదకొండో ముక్కల్ని ప్రక్కన పెట్టి మిగతా వాటిని లెక్కించి పెనాల్టీ ఇస్తారు. గెలిచినవాడు గుడ్డి పేకలా ఆడితే అతనికి తగిన శాస్తి అవుతుంది. మోసగాడికి లాభమూ చేకూరుతుంది.

మోసపువ్వాలనే కోరిక ఉండాలేగాని ఏదో ఒక విధానం దొరక్కపోదు. కొందరు పేకాట్లో తమ నటనా చాతుర్యాన్ని ఉపయోగిస్తూంటారు. ఆట మంచి టెన్షన్‌లో సాగుతూన్నప్పుడు సడెన్‌గా ఆట చూపించేస్తున్నట్టు ముందుకి ఒంగుతారు. అంతలోనే తప్పు తెలుసుకున్నట్టు మాటూటై సారీ చెప్పి ముక్క కొడతారు. అదంతా వొట్టి బ్లఫింగ్ అన్నమాట. సడెన్‌గా శ్వాస బిరుసెక్కినట్టు, ఒకడు తన పేకని అందాకా పట్టుకుని ఉన్నది అశుద్ధమన్నంత చీత్కారంగా మిడిల్ చేసి పారేస్తాడు. దాంతో నటించిన దగాకోరుకి పేకం "రన్" మారుతుంది. ఒక ప్రత్యర్థి కూడా తగ్గుతాడు.

ఆట మంచి రసపట్టులో ఉండగా ఒకొక్కడు దస్తా ముక్కలాగగానే మొత్తం పేకని సీరియస్‌గా తిరగదోడతాడు. ఇదీ మాంబగ్గే. అతను ఆట చూపించక ముక్క కొట్టగానే చేతిలో బ్రతుకులేక హడలిపోయిన

ఒక ప్రత్యర్థి బ్రతుకు జీవుడా అనుకుంటూ పేకని పారెయ్యడం ఖాయం.

పైవాడు ముక్క కొట్టగానే అదెంతటి మంచి పనికి వచ్చే ముక్క అయినా కొందరు ఎత్తాలా వద్దా అన్నట్టు సంశయం నటిస్తూంటారు. పెద్ద మీమాంసలో పడిపోయి చివఽకి తెగించి ఎత్తుకున్నట్టు డూబ్ చేస్తారు దాంతో ఆట 12 పండినా కూడా ఆ విషయాన్ని ఏ విధంగానూ వెల్లడి కానివ్వరు. అవసరమైనా కూడా పేకని తిరగదోడరు. తన పెద్ద పేక సంగతి ఎవరికీ తెలియనివ్వక హటాత్తుగా ఆటచేసి సొమ్ము వసూలు చేసుకోవడమే అసలు ప్లాను.

కొందరు పెద్ద ముక్కలున్నప్పటికీ ఆట మొదట్లో 2లూ 3లూ కొడుతూంటారు. అంతకన్నా చిన్న కొడి ముక్కలు లేవనీ దాంతో పేక చాలా పెద్దదనీ మిగతా వాళ్ళు తప్పుడు అంచనాలు వేసి ఆటలు తీసెయ్యాలనేది అసలు పథకం.

కొన్ని ఘటాలు బ్యాంకర్లుగా ఉండి జేబు ఖాళీ అయిపోయాక తమ కస్టడీలో ఉన్న చిప్పుల్ని వాడి ఆడేస్తారు చివరికి ఆ చిప్పుల్ని ఆటలో గెలవ లేకపోతే గెలిచినవాళ్ళకు తక్కువ రొక్కం ఇచ్చి తతిమ్మాది అప్పు పెట్టేస్తారు. సదా ఒకళ్ళే బ్యాంకింగు చేస్తూంటారు కొన్ని చోట్ల. అలాంటి సౌకర్యానికి బాగా మరిగిన బ్యాంకర్లు అసలు పూర్తి బ్యాంకు సొమ్ము కూడా తెచ్చుకోరు. మహాఅయితే అరబ్యాంకుతో వస్తారు. లేదా బ్యాంకు చిప్పు పోగొట్టుకున్నారంటే గెలిచిన వాళ్ళ పని గోవిందా అన్నమాటే! ఒకవేళ గెలిచినవాళ్ళు మంకుపట్టు పట్టి సొమ్ము వసూలుచేస్తే నోరు లేని ఒక ఓడిన తని దగ్గర మిగిలివున్న కొద్ది చిప్పులే రొక్కంగా మారకుండా పోతాయి.

కొందరు నీచ మనస్కులు అటూ ఇటూ చూచి ప్రక్కతను తాత్కాలికంగా బైటి కెళ్తూ బల్లపైన పెట్టుకున్న చిప్పుల్ని చల్లగా జేబులో వేసుకుంటూంటారు. బ్యాంకరుగా ఉండి మొత్తం అందరి తాలూకు బ్యాంకుల

సొమ్మంతా జేబులో వేసుకుని ఉడాయించేసే వాళ్ళు కూడా లేకపోలేదు.

బ్యాంకరు కూడా తన సొమ్ముని ముందుగా అందరికీ చూపించాలి. మిగతా ఆటగాళ్ళకి ఎన్ని చిప్పులయితే ఇస్తాడో తను కూడా ఆట మొదట్లో అన్నే చిప్పులు తీసుకొని అదనంగా ఉన్న వాటిని డబ్బాలో వేసి దూరంగా ఏ అల్మారాలోనో ఉంచాలి. తను అదనంగా చిప్పు తీసుకునేటప్పుడు ఆ మొత్తం రొక్కం చూపించాలి. ఇవి తతిమ్మా వాళ్ళు తీసుకోవలసిన జాగ్రత్తలు. చిప్పు లేకుండా రొక్కంతో ఆడేవైతే డిపాజిట్ సొమ్మంతా ఒక చోట టేబుల్ క్లాత్ క్రిందో ఎక్కడో ఉంచితే సరి. బ్యాంకరు ఇతరుల సొమ్ముతో ఆడే ప్రశ్న రాదప్పుడు.

ఒక్కొక్కసారి బైటనుంచి తెచ్చిన పెద్ద చిప్పుని ఆటలో వాడకంలో ఉన్న వాటికి కలిపేసి చివరికి సొమ్ము చేసుకునే మోసగాళ్ళు కూడా ఉంటూంటారు.

జూదమే ముఖ్యంగా సాగే క్లబ్బుల్లో కొందరు సైగలుచేసి ప్రత్యర్థుల ఆట గురించిన సమాచారాన్ని అందజేసే తోడుదొంగల్ని ఏర్పాటు చేసుకుంటారు. అలాంటి తోడిదొంగ ఆటలో పాల్గొనక ఆడేవాళ్ళ వెనుక నుంచొని చూస్తూంటారు. వారి సైగలూ, వాటి అర్థాలూ వారి దోస్తుకితప్ప మరెవరికీ అర్థంకావు. సిగ్నల్స్‌చేసి ఎన్నో రకాల వివరాల్ని తెలియజేసే వుంది. మనుగడ కోసం పేకాటమీద ఆధారపడే కంత్రీలు దినమంతా సిగ్నలింగ్ విధానాల్ని సాధనచేసి లోపరహితంగా ఆచరణలో పెట్టగల సామర్థ్యాన్ని పెంపొందించుకుంటారు. ఇలాంటి వాళ్ళు సాయంకాలం కాగానే గుండెల్లో గంపెడాశ, పర్సుల్లో నోట్లూ పెట్టుకొని వేంచేసే జూదక్రీడ కోసం పొంచివున్న తోడేళ్ళలా కాచుకుని వుంటారు.

అమోఘమైన హస్తలాఘవాన్ని నేర్చినవాళ్ళు కొన్ని professional clnbsలో బాయ్‌లుగా పనిచేస్తూంటారు. ఆ నేర్పరితనాన్ని వాళ్ళు పొందేది మరెక్కడో కాదు. అలాంటి క్లబ్బుల్లోనే పేకాటే వృత్తిగా పెట్టు

కాని మాయ జూదగాళ్ళెందరో ఆడుతూంటారు. ఆటలో వున్న ఇతరులు ఏమరుపాటు చిత్తగిస్తూన్నప్పుడు వాళ్ళు చేసే తతంగాలన్నీ ఈ బాయ్‌లు కిటికీ సందుల్లోంచి, కన్నాల్లోంచి గమనించి హస్తలాఘవాన్ని సాధన చేసే నిపుణులౌతారు. ఇలాంటి వాళ్ళు ఆ క్లబ్బుల్లో తమని బాగా ఎరిగిన ఆటగాళ్ళకు చాతనైనంత సాయంచేసి పెడుతూంటారు. ఎలాగంటే సహాయాన్ని ఆశించే వాళ్ళు బిజీగా ఉన్నట్టు నటిస్తూంటే వాళ్ళ తరపున ఈ బాయ్‌లు ఆటలు పంచుతారు. లేదా అప్పుడే బైటికెళ్ళిన వాళ్ళ తరపున పంచుతూ కావలసిన వాళ్ళకు పంచి ముక్కలు వేస్తూంటారు. అసలు డీలర్‌ని తప్ప మరెవ్వరినీ పంపకం చేయనివ్వక పోవడం క్షేమకరం.

అప్పుడప్పుడూ కొన్ని కట్‌లు ఆడిన పేకల్లో మడతలూ, గోళ్ళతో నొక్కడంవలన ఏర్పడ్డ గుర్తులూ కనపడుతూంటాయి. ఆ గుర్తులన్నిటినీ పేకలపైన మాయగాళ్ళే పెడుతూంటారు. నాలుగో అయిదో నిర్దిష్టమైన ముక్కల్ని వేరువేరుగా మార్కింగ్‌చేసి ఆటలో వాటిని పసిగడుతూంటారు.

ఒక్కొక్కసారి దస్తాలోని హెచ్చు పేకలపైన అలాంటి గుర్తు లుండడం గమనిస్తూంటాం. దానికర్థం ఆటలో వున్నది ఒక్క మార్కరే కాదన్నమాట. అయితే ఇక్కడ ఒకరు పెట్టిన గుర్తు మరొకడికి తెలియక వాళ్ళకే తికమక అవుతుంది. దాంతో మిగతా వాళ్ళకు కాస్తంత భద్రత ఏర్పడుతుంది.

పేకల్ని మార్కింగ్‌చేసే ప్రవృత్తి వచ్చాక అలా మార్కింగ్ చేసే కొన్ని మేలైన విధానాల్ని వివరించక తప్పదు.

పాశ్చాత్య దేశాల్లో కొన్ని ప్రత్యేకమైన పేక దస్తాలు అమ్ముతారు. పేకలమీది డిజైను ఒకే లాగున్నా వాటిలోని ప్రతీకార్డు ఏమిటో వెనుక ప్రక్క చూసి చెప్పొచ్చును. పేకల్లోని డిజైనులో అంత సులువుగా

కనుక్కో సాధ్యంకాని విధంగా తేడాలుంటాయి. ఆ పేకల్ని తయారు చేసిన కంపెనీలే కావాలని ఆ తేడాల్ని కల్పిస్తాయి. అలాంటి దస్త్రాల్ని Readers అంటారు. మనదేశంలో అందులోనూ మన క్లబ్బుల్లో అలాంటి దస్త్రాలు అధికంగా వాడకంలో లేకపోయినా అలాంటి దస్త్రాల్ని కనిపెట్టే మార్గాన్ని తెలుసుకోవడంలో తప్పులేదు.

ఆటలో వున్నపుడు ఖాళీ చూసుకొని కొన్ని పేకల్ని 2వ బొమ్మలో లాగా ఎడమచేత్తో పట్టుకొని కుడిచేతి చూపుడు వ్రేలితో వెనక్కి వంచి ఒక దాని తరువాత ఒకటి ముక్కల్ని వేలిమీదుగా బొమ్మలోలా జారవివ్వండి. అలా పేకముక్కలు మీ కన్నుల ముందు run అవుతున్నప్పుడు వాటి వెనుక డిజైన్లు క్రమబద్ధంగానూ మార్పులు లేకుండానూ వుండాలి. అలా కాక డిజైను అక్కడక్కడా గెంతుతూంటే అవి మార్కింగ్ చేసిన పేకలనే అర్థం. ఆ పేకల్ని ఆటకోసం తెచ్చినదెవరో తెలుసుకొని విష

యాన్ని అందరికీ చెప్పి వెంటనే దస్తాల్ని మార్చే ఏర్పాటు చెయ్యండి. అయితే మీతో ఆడుతున్న వ్యక్తులూ, ప్రదేశమూ కొత్త అయితే ఎంత త్వరగా వీలైతే అంత త్వరగా అక్కడినుంచి నిష్క్రమించడం ఉత్తమం.

మ్యాజిక్ చేసేవాళ్ళూ, పేకాట్లో మాయ చేసేవాళ్ళూ మరో రకంగా పేకల్ని మార్కింగు చేస్తుంటారు. విధానం పేకముక్కల పైన కనీ కనపడకుండా చిన్న చిన్న కన్నాలు పొడిచి మార్కింగు చెయ్యడం. దీన్ని Charlier system of marking అంటారు. మొత్తం 13 రకాల ముక్కలుంటాయి కనుక 12 రకాల్ని mark చేసి పదమూడోది mark చెయ్యక వదిలేస్తారు. అదెలాగూ తెలుస్తుంది గనుక. అలాగే నాలుగు గుర్తుల్లోనూ మూడిటినీ mark చేస్తారు. వెనుక ప్రక్క సూక్ష్మంగా చూసి ముక్కేమిటో చెప్పొచ్చును. Daub అనే ఒక ప్రత్యేకమైన సిరాను కూడా ఉపయోగించి పేకల్ని mark చేస్తుంటారు. అది పేకలమీద ప్రింటింగుచేసే సిరాకు సరిగ్గా సరిపోతుంది.

కొన్ని ప్రత్యేక రకాల కాంతి కిరణాలను ప్రయోగించి [illegible] ముక్కలపైని డిజైన్లని mark చేస్తుంటారు. అయితే ఈ కష్టమైన విధానాలన్నీ పెద్ద పెద్ద professincal ఆటల్లోనే గాని మామూలు రెగ్యులర్ క్లబ్బుల్లో అంతగా వాడరు.

పై విధానాల్లో మార్కింగ్ చేసిన పేకల్ని మాయగాళ్ళు తమ కన్నులకి బల్ల మీది దస్తాకూ ఉండేటంత దూరంనుంచీ చూసి గుర్తుపట్టగలగడం చాలా కష్టం. దానికోసం ఎంత ఇబ్బందినైనా ఓర్చుకొని contact lenses కూడా వాడతారు. ప్రత్యేక రకాల కాంతికిరణాలవల్ల మార్కింగ్ చేసిన పేకల్ని పసికట్టడానికి కొన్ని రంగుటద్దాల కళ్ళజోళ్ళు వాడతారు.

ఎప్పుడైనా మీరు ఒక కొత్త ప్రదేశంలో అపరిచిత వ్యక్తుల్తో ఆడుతున్నప్పుడు ఒకానొకరు పేకల్ని విచిత్రంగా ఆదేపనిగా చూస్తూండడం

గాని, లేదా ఏవో తమాషా కళ్ళద్దాలు పెట్టుకోవడంగాని చూస్తే అందులోనూ అలాంటివాడు బాగానే గెలుస్తున్నాడూ అంటే మీరు మాయజూదానికి గురి అవుతున్నారని తెలుసుకోండి. అక్కడ ఇక ఆడుతూ కూచోవడం మంచిపని కాదు.

పేకదస్తాలు తయారీ చేసే కంపెనీలు ముక్కలన్నిటిమీదా ముద్రణ క్రమబద్ధంగానూ ఒకేరీతిగానూ ఉన్నాయని నిర్ధారణ చేసుకుని జాగ్రత్తగా pack చేసి సీలువేస్తారు. అయితే ఒక దస్తాని సీలుచేసిన పాకెట్‌నుంచి మీరు బైటికి తీసినంతమాత్రాన అది నిజాయితీ అయిన దస్తాని చెప్పడానికిలేదు. సీలు ఊడదీసి పేకల్ని చెయ్యవలసినదేదో చేసి యథాతథంగా మళ్ళీ repack చెయ్యొచ్చును. డబ్బుకోసం ఎంతటి అప్రాచ్యాన్ని చెయ్యడానికికూడా వెనకాడని వాళ్ళున్నారు.

పేకలమీది డిజైను రంగుని పేలవం చెయ్యడానికి హెచ్చించడానికి మార్గాలున్నాయి. పేకలమీది డిజైనుని తీవ్రమైన ఎండకు expose చేస్తే వాటిమీద రంగు కొంచెం పేలవం అవుతుంది. అలాగే రంగుని హెచ్చించడం ద్వారా మార్చడానికో మార్గంవుంది. దూదిని లైటుగా కాసిన టీ డికాషన్‌లో ముంచి పిండేసి పేకలపైన రాస్తే డికాషనురంగు పేకముక్కకి అంటుతుంది. ఈ విధంగా mark చేసేవాళ్ళు డిజయిన్‌కే ఆ రంగును పూసి తెల్లని బోర్డర్‌ని ముట్టకుండా ఉంచేస్తారు, ఇలాంటి మాయలకు లోనుకాకుండా ఉండేందుకు 1850వ సంవత్సర దరిదాపుల్లో ఇంగ్లాండులో ఏ డిజయినూ లేని తెల్ల backs ఉన్న పేకల్ని వాడతారు. అన్నిముక్కల మీది bakcs తెల్లనివయినప్పుడు వాటిని marking చెయ్యడం అంత సులభం కాదు.

కొందరు మాయగాళ్ళు పిల్లి జోకర్లని జేబుల్లో వేసుకొని ఆటకు వస్తూంటారు. మొట్టమొదటి జాక్‌పాట్ ఆటలో తమ పేకకి దాన్ని కలిపి తద్వారా అదనమయే ఒక 14వ ముక్కని ఏదో రకంగా వొదిలించుకొని ఆడతారు. ఆ విధానాన్ని తదుపరి అధ్యాయంలో చదువుతారు. మొదటి

ఆటలో జోకరు అదనంగా ఉన్నా కూడా ఆ ఆటని చివరిదాకా ఆడాల్సిందే. ఒక పిల్లి పొరపాట్న దస్తాలో హెచ్చుగా ఉండిపోయిందనుకుంటారు మిగతావాళ్ళు.

కొందరు పై వాడు ఏ ముక్క కొట్టినప్పటికీ బిల్లమించి తమకు కావలసిన ముక్కని చల్లగా ఎత్తుకుంటూంటారు. పట్టుబడితే, "అర్రె! సారీ అండీ! నాకు చూపు సరిగ్గా ఆనదు!" అంటూ నవ్వి పెట్టేస్తారు.

ఒకానొకచోట ఎల్లప్పుడూ వాడబడే రకం పేక ముక్కలో షో చూపించగల 13 ముక్కల్ని జేబులో వేసుకుని ఆటకు వస్తూంటారు కొందరు. ఆఖరి జాక్‌పాట్ ఆట ఆడుతూ దగ్గొచ్చినట్లో మరేదో సాకుతో బైటికెళ్ళి ఆడుతూన్న పేకని పొదుపుకొని జేబులో పేకని చేత్తో పట్టుకుని వాపసు వస్తారు. ఈసారి కూచుని ఆట రెండో మూడో రౌండ్లు తిరిగాక షో ఆట చూపిస్తారు. జాక్‌పాట్ ఆటని ఫాస్టుగా చూపిస్తే రాబడి ఎంత హెచ్చుగా ఉండేది తెలిసినవిషయమే! అయితే ఇది చాలా risky విధానం. అయితేనేం? అదనపు ముక్కలు ఆటలో కైలావచ్చాయని మిగతావాళ్ళకు తెలిస్తే తనే ఆపని చేశాడని వాళ్ళెలా ఋజువు చేస్తారు?

అలాంటి తిపిరిగాళ్ళు ఎన్నో ముందు జాగ్రత్తలు తీసుకుంటారు. షో చూపించడానికి వీలిచ్చే పదమూడేసి ముక్కలున్న రెండు సెట్లు తెచ్చుకుంటారు. ఆఖరి జాక్‌పాట్ ఆట ఏ రంగు పేకతో ఆడితే ఆ రంగు సెట్టు ఉపయోగించి మోసపుచ్చుతారు. జోకరు వాడరు. అందాకా లేని అదనపు జోకరు ఆఖరి ఆటలో కనిపిస్తే మోసం ఇట్టే బట్టబయలవుతుంది. ఆఖరి జాక్‌పాట్ ఆటని తన పేకని ఎవరికీ చూపకుండా పట్టుకొని ఆడతారు. ఆట అయాక అందాకా ఆడిన పేకల్ని Second hand ఖరీదిచ్చి కొనేసి ఇంటికి చక్కా పట్టుకుపోతారు. దాంతో పేకలోని అవకతవకలు తతిమ్మా వాళ్ళకి తెలియకుండా మరుగున పడుతుంది. మూడు దస్తాల్లో ఆదే ఆటలో ముక్కలన్నీ మూడేసి వుంటాయి కనుక కట్టలో డూప్లికేటు కార్డులూ

ట్రిప్లికేటు ముక్కలూ ఎక్కువుంటాయి. అలాంటి ఆటలోనే ఈ రకం తిపిరి చేస్తారు. అదనపు ముక్కలు అంత సులువుగా గుర్తింపుకు రావు.

గతంలో వాడిన మిశ్రమ దస్తాల్లో కొన్ని కొన్ని అవక తవకలు గమనిస్తూంటాం. కొన్ని విశిష్టమైన ముక్కలు లేక పోవడంగాని కొన్ని అదనంగా ఉండడంగాని చూస్తాం. మొత్తం ముక్కలన్నీ లెక్కింపుకయితే సరిపోతాయి. అంటే 106 ఉంటాయి. మరి కొన్నిసార్లు 106 కన్నా ఎక్కువగాని తక్కువగాని ఉండటం కూడా గమనిస్తుంటాం. దానికర్థం గతంలో వాటిని వాడి ఆడిన వాళ్ళలో ఎవరో తిపిరీ చేశారన్నమాట. ఈసారి అందరూ అప్రమత్తతగా ఉంటే అతను పట్టుబడే వీలుంటుంది

కొందరు ఆట తగ్గులో ఉన్నప్పుడు మరొకర్ని తాత్కాలికంగా తమ ఆటని ఆడమని అప్పజెప్పి బైటికెళ్ళి వస్తూంటారు. ఆట తీరు మారాలని వాళ్ళ ఉద్దేశం [illegible]లేం.

క్రిందివాడి పేక తాలూకు చిన్నగా కనపడే ప్రతిబింబాన్ని అతని కళ్ళద్దాల్లో చూసి చదవగల ఉద్దండ పిండాలు కూడా ఉంటూంటారు. ఇవి వట్టి మాటలు కావు. అలా చదవగల వాళ్ళు నాకు తారసపడ్డారు. నా చేతిలోని పేకని ఆ విధంగా చదివి మరీ తమ సామర్థ్యాన్ని రుజువు చేశారు.

మరో రకం మొనగాడు ఆడుతూన్నప్పుడు రెండు చేతుల్తోనూ తన పేకని పట్టుకొని ఆ చేతుల్ని బల్లమీది కట్టపైన ఆనించి ఉంచి ఆడతాడు. ఆ చేతులు బరువుకాగా టేబుల్ పైన ఆనుకునేవి కావు. నిజానికి అవి అతి నేర్పైన చేతులు. మిగతావాళ్ళు ఏమరుపాటుగా ఉన్న ఒక్క క్షణం చాలు వాటికి. అనవసరమైన ఒక కార్డు కట్టమీదికి జారడం, కట్టలోని ఒక కీలకమైన ముక్క చేతిలోనికి ఎగప్రాకడం ఆ ఒక్క క్షణంలో జరిగిపోతాయి. ఇతరుల దృష్టి మరలినప్పుడు అతి సూక్ష్మంగా గమనించి ఆ పని చేసేస్తాడు.

కొందరు ఎవరైనా ఆట చూపించగానే జరిగే హడావిడిలో బ్రతుకు లేని పేకలోని ఒక ముక్కని క్రిందకి జార్చేసి బ్రతుకిచ్చే ఒక ముక్కని కట్ట నుంచీ అతి చాకచక్యంగా తన పేకకు కలుపుకుంటారు. మీరు క్లబ్బుల్లో ఆడినప్పుడు ఎన్నోసార్లు మీకు తెలియకుండా ఇలాంటి తిపిరీ జరిగిపోతూంటుంది.

ఇంకో రకం తుంటరిగా డుంటాడు. వీడు దస్తానుంచి లాగేటప్పుడు ఒకటికాదు రెండు ముక్కలు పీకుతాడు. డిస్కార్డు చేసేటప్పుడు నీట్‌గా రెండు ముక్కలు కొట్టేస్తాడు. ఇదంతా చూసిన వాళ్ళకు కనపడదు. నేర్పు లేని వ్యక్తి ఈ పని చెయ్యబోతే హాస్యాస్పదంగా ఉంటుంది. ఎందుకంటే దస్తానుంచి రెండు ముక్కలు లాగడానికి పాపం గింజాకోవలసి ఉంటుంది. అలాగే రెండు ముక్కలు కొడితే రెండూ స్పష్టంగా వేరు వేరు చోట్ల పడతాయి.

కాని నేర్పున్నవాడు చేసేవిధానం అది కాదు. ఇంట్లో గంటల తరబడి సాధనచేసి దస్తామీద చెయ్యిపెట్టి రెండుముక్కల cornersని కొద్దిగా పైకెత్తి అతిస్పీడుగా రెండుముక్కల్ని ఒకటిగా క్షణిక కాలంలో లాగి తన 13 ముక్కల్లో ఎక్కడో ఒకచోట దూర్చడంలో ప్రావీణ్యాన్ని సంపాదిస్తాడు. డిస్కార్డు చెయ్యవలసిన రెండుముక్కల్ని ఒకటిగా జతచేసి పేకకి కుడి చివర ముందుగానే పేర్చి ఉంచుకుంటాడు. పేకలోంచి లాగిన రెండు ముక్కల్ని చూశాక ఒకటిగా పేర్చిపెట్టుకున్న రెండు ముక్కల్లో ఏదీ అవసరంలేదనుకుంటే వాటిని వెంటనే కొట్టేస్తాడు. వాటిలో ఏదైనా అవసరమనుకుంటే ఈసారి ఒకే కార్డు కొట్టి మళ్ళీసారి రెండు డిస్కార్డు చేస్తాడు.

అయితే రెండుముక్కల్ని ఒకేసారి కొట్టడం యెలా? ఒకే కార్డు అన్నట్టు పెట్టుకున్న రెండుముక్కల్ని బిగువుగా ఒకేకార్డులా పట్టుకొని అతి వేగంగా కట్టమీదికి బాదేస్తాడు. పడినవి రెండు ముక్కలని తెలియడం

కష్టం. బంచ్‌లోని మిగతా వాళ్ళందరూ ఒకరి నొకరు అనుమానించని వాళ్ళయితే అసలు వాళ్ళు దీన్ని పట్టించుకోరు. అయితే ఒకటిగా కొట్టిన రెండు ముక్కల్లోని పైముక్క క్రింటివాడు ఎత్తితే దాని క్రిందున్న రెండో కార్డు కనిపిస్తుంది. అలా జరక్కుండా పై కార్డు సాధ్యమైనంతగా సైటు అయేలా జాగ్రత్తపడతాడు. ఒకవేళ క్రిందివాడు పై కార్డుని ఎత్తితే చూసే వాళ్ళు ఎత్తిన వాడిచెయ్యి వెళ్ళి 13 ముక్కలతన పేకకు చేర్చినముక్కని చేర్చటాన్ని అతను ఏ ముక్క కొట్టబోతున్నాడనే దాన్ని మామూలు ధోరణిలో చూస్తుంటారే తప్ప కట్టమీది రెండో ముక్కని గమనించరు. ఒకవేళ ఎవరైనా దాన్ని గమనిస్తే అది అక్కడికెలా వచ్చిందని తర్కిస్తే అసలు తుంటరిగాణ్ణి అడగడమంటూ జరిగితే అతని సమాధానం తయారుగా ఉంటుంది.

ఏమంటే అతని [illegible]

తనచేతిలో 14 ముక్కలుండగా వేరే ఎవరైనా ఆటచేస్తే క్రింద అదనపు కార్డుని దాచి 13 ముక్కల్నీ స్పష్టంగా క్రింద పరచి ఓకులు లెక్కపెడతాడు. అంత స్పష్టంగా ఓకులు లెక్కపెట్టిన తన పేకని సర్వసాధారణంగా ఎవరూ తిరిగిచూడరు. అయితే అతని పేకలో 14ముక్కలు ఎప్పుడుంటాయి? దసానుంచి రెండు కార్డులులాగి ఒకే ముక్కని డిస్కార్డు చేసి నప్పుడల్లా అతనిచేతిలో 14 ముక్కలు ఉంటూంటాయి.

పిల్లి గుడ్డిదైతే.... అన్నట్టు బంచ్‌లోని మిగతా వాళ్ళంతా అవివేకంగా ఆడుతూంటే సరిగాచేతకాని వాడు కూడా హస్తలాఘవంచేసి వాళ్ళని మోసపుచ్చుతాడు. ఆడేది ఆరుగురైతే పేకని పంచేముందు జోకరు పైనుంచి ఆరవ ముక్కగా ఉండేలా పేకల్ని పోగుచేస్తాడు. అసలు ఉద్దేశం ఏమిటంటే పేకల్ని బూటకంగా కలిపి పై హ్యాండు వాటినికోశాక కూడా జోకరు పైనుంచీ ఆరో కార్డుగా ఉండేలా చెయ్యాలని. ఎప్పుడైతే దాన్ని సాధిస్తాడో పేకని పంచే మొదటి రౌండులోనే జోకరు తనకు పడుతుంది.

ఎలా చేస్తారంటే పైనుంచీ ఆరోముక్క జోకరై ఉండగా మిశ్రమ దస్తాల్ని రెండు భాగాలుగాచేసి కత్తెర వేస్తారు. అయితే పేకలు మొదట్లో పైనుండిన ఆరుముక్కలూ వేరే ముక్కల్తో కలవకుండా జాగ్రత్తపడుతూ కలుపుతారు. ఆ మాత్రం ఎవరైనా చెయ్యగలరు.

ఆ తరువాత బూటకంగా మామూలు కలుపు చేస్తారు ఈ క్రింది విధంగా.

ఎడమచేతిలో పట్టుకున్న మిశ్రమ దస్తాని 2 భాగాలుగా ఊహిద్దాం. పై సగభాగం ఒకటి. క్రింద మిగిలిన సగ భాగం రెండవది. కలిపేటప్పుడు ఎడమచేతితో మొత్తం 108 ముక్కల్ని పట్టుకొని క్రింది సగభాగాన్ని తీసి కుడిచేత్తో పైన పెడతారు. ఇక్కడ మెళకువ అల్లా ఏమిటంటే పైన పెట్టిన భాగమూ క్రిందిభాగమూ స్పష్టంగా వేరు వేరుగా కనపడేలా పెడతారు. క్రిందిభాగం కొద్దిగా తనవైపుకి జరిగి ఉన్నట్లు పెడతారు. ఈసారి క్రింది భాగాన్ని తీసి అదే విధంగా పైనపెడతారు. మొత్తం పేకలో మామూలు కలుపు కలపకముందు ఎలాంటి కూర్పు ఉండిందో ఈ దశలో కూడా అదే ఉంటుంది. మూడవసారి క్రింది భాగాన్ని తీసిపైన పెడతారు. హస్తలాఘవం బాగా నేర్చిన వాళ్ళయితే ఇలా ఎంతసేపైనా చెయ్యగలరు.

పై భాగమూ క్రింది భాగమూ వేరు వేరుగా కనిపిస్తూన్న ఆ స్థితిలో పై హ్యాండు కోసేందుకుగాను బల్లమీద పెడతారు. మిశ్రమ దస్తా సగంలో break ఉంటుంది. దాన్ని సరిగ్గా గమనించక పైవాడు break దగ్గరే కోస్తే మాయగాడు పంచవలసిన భాగంలోపై నుంచి ఆరోదిగా జోకరుంటుంది. అలాకోస్తే జోకర్ని తన జేబులో పెట్టేసినట్టే. అలా కోసేవాళ్ళు పేకాటకే అనర్హులు. వాళ్ళని ఇంటికెళ్ళి గుంటలంకి పిల్లల్తో ఆడుకొమ్మని చెప్పి పంపెయ్యడం మేలు.

కోసేముందర breaks, Crimps (అంటే పేకముక్క మూల మడిచి పెట్టే గుర్తులు) వగైరాలన్నీ లేకుండా చేస్తూ పేక దస్తాని

perfect గా Square చేసి మరీకొయ్యాలి. సంపకంలో ఎవరూ మాయ చెయ్యలేకుండా ఉండేందుకు Fool - proob కోత ఎలా కొయ్యాలనేది తరువాతి అధ్యాయంలో వివరించాను.

తిపిరీ క్లబ్బుల్లో ఆడి గెలిచి ఇంటికెళ్తున్న వాళ్ళని ఓడినవాళ్ళు దార్లో అటకాయించి డబ్బులాక్కున్న సందర్భాలెన్నో ఉన్నాయి. కొన్ని సందర్భాల్లోనైతే గెలిచినవాణ్ణి బాగా 'మందు' పట్టించి అతను మత్తులో ఉండగా అతిసునాయాసంగా అతన్ని దోచుకోవడాలు జరిగాయి.

ఆట సాగుతూండగా దస్తాలోని కొన్ని ముక్కల్ని వరుసగా చెప్ప గలిగే సమర్థులుంటారు. ఉదాహరణకు ముగ్గురు ఆట పారెయ్యగా మిగతా ముగ్గురూ ఆడారనుకుందాం. కొంతసేపటికి వాళ్ళలో ఒకడు మిడిల్ చేస్తాడు. మిగిలిన వాళ్ళిద్దరూ హ్యాండ్ టు హ్యాండ్ ఆడుతూండగా ఒకడు డై -10 ని దస్తానుంచి లాగి [illegible] రెండోవాడికి ఆ తరువాత దస్తా లోంచి రాబోయే ముక్కలు కొన్ని క్షుణ్ణంగా తెలిసిఉంటాయి. అవి డై - J Q, స్పే-7,8,9, క —A,2,3 కావచ్చును. ఎప్పుడైతే దస్తాపైనున్న ఆ 8 ముక్కలూ తెలుసో ఆ తెలిసినవాడిది ఆటలో పైచెయ్యి అవుతుంది.

అవెలా తెలుస్తాయి ?

అప్పుడే ఎవరో ఆటచూపించగా బిల్లవిండా అందరూ క్రిందపెట్టిన వరుస లుంటాయి. తరువాత ఆట పంచేవాడు తెలివిగా పైన మూడు సీక్వె న్సులు వరుసగా ఉండేలా పేర్చి దస్తాని పోగు చేస్తాడు. అవి డై -10,J,Q, స్పే-7,8,9, క-A,2,3 అందాం. పోగుచేసిన మొత్తం దస్తాలో పై కార్డు డై - 10, పైనుంచి తొమ్మిదవది క-3 అయిఉంటాయి.

ఇక పేకని కలుపుతాడు. పై 9 కార్డులూ ఎక్కడికి మారుతున్నాయో గమనిస్తూ వాటి క్రమం మారకుండా కలుపుతాడు.

ఎలా?

మొదట్లో మిశ్రమదస్తాని రెండు భాగాలుచేసి కత్తెరవేస్తాడు. అయితే

పైన పేర్చిన 9 ముక్కల్ని రెండో చేతిలోని ముక్కల్తో కలపనివ్వరు. అంటే పైన పేర్చిన 9 ముక్కలూ బొటనవ్రేలి మీదుగా క్రిందికి జారక ముందే రెండో చేతిలోని ముక్కలన్నిటినీ జార్చేస్తారు. దాంతో యీసారి Square చేసిన దస్తాలోకూడా పైన పేర్చిన 9 ముక్కలూ యథావిధంగా ఉంటాయి.

ఈసారి మామూలు కలుపు కలుపుతారు. కుడిచేతిలోంచి ఎడమచేతి లోనికి దొత్తులుగా పేకముక్కలు పడేలాచేస్తూ మామూలు కలుపు కలిపే టప్పుడు మొదటి దొత్తులో తొమ్మిదికన్నా ఎక్కువ కార్డులు పడేలా కలుపు తారు. కలుపు అయ్యాక గతంలో పైన ఉండిన తొమ్మిది ముక్కలూ క్రిందికిపోయి ఉంటాయి. కాని వాటిక్రమం మారదు. దస్తాలో క్రింద సరిగ్గా అవి ఎక్కడున్నాయనేది తెలియకపోయినా అవి మొదటి క్రమంలోనే ఉన్నా యనీ క్రిందనుంచి రెండవదో, మూడవదో, నాలుగవదో మరేదో స్థానం నుంచి అవి మొదలవుతాయనీ క్రమంమారని ఆ 9 ముక్కల్లో పైది డై-10 అనీ అతనికి తెలుస్తుంది.

ఈసారి మళ్ళీ కత్తెర వేస్తారు. ప్రక్క బొమ్మలో చూపినట్టు క్రిందఉన్న సుమారు పదిహేను ముక్కల్ని ముందు జార్చేస్తారు. కత్తెర

వేసే విధానంలో, అంటే ఆ 15 ముక్కల్లో ఇమిడి ఉన్న క్రమం తప్పని తొమ్మిది కార్డులూ ఇప్పటికే అలాగే ఉంటాయి. క్రింది కార్డులు కలవకుండా ఉన్నవి తన చేతకాని తనం వల్లనే అన్నట్టు కపట నటన చేస్తాడు.

ఇక పేకల్ని పై హ్యాండుచేత కోయిస్తాడు. కోసేవాడు పైనుంచీ కొద్ది ముక్కల్నే తీసి ప్రక్కన పెట్టాడనుకుందాం. ఉదాహరణకి పదో పన్నెండో ముక్కలు కోశాడందాం. అరుగుటికి ఆట పంచాక ఇతను గుర్తుంచుకున్న 9 ముక్కలూ దస్తాలో ఉంటాయి. దస్తానుంచీ బైటపడ్డ ఒక కార్డు గుర్తుంచుకున్న వాటిలో ఒకటి అని చూడగానే మాయగాడికి క—9 వరకు క్రమంలో ఉన్న ముక్కలన్నీ స్పష్టంగా తెలిసిపోతాయి.

అయితే గుర్తుంచుకున్న ముక్కలు పంపకం తరువాత దస్తాలోనే ఉంటాయనే గ్యారంటీ లేదు. ఎందుకంటే పై సందర్భంలో మిశ్రమ దస్తాని కోసినవాడు సగానికి సగం పేకలు తీసి ప్రక్కన పెడితే పేర్చిన 9 ముక్కలూ పంపకంలో ఆటగాళ్ళకి పడతాయి. అటువంటప్పుడు వాటిలోంచి తన వాటాకి పడ్డ పేకల్ని ఆధారంగా చేసుకొని మిగతావి ఎవరెవరికి పడ్డాయో పసిగట్టేస్తాడు. తన A అనుకుందాం. తనకి స్పే-7 పడితే స్పే-8,9 క—A,2,3 అనే ముక్కలు వరుసగా B,C,D,E F లకి పడ్డాయని తెలిసిపోతుంది. అలాగే డై-10,J,Qలు వరుసగా D,E,Fల చేతుల్లోనికి చేరుకున్నాయని అర్థమౌతుంది. ఆ విధంగా D,E,Fల పేకల్లోని రెండేసి ముక్కలూ B,Cల చేతుల్లోని ఒకొక్క కార్డూ తనకి తెలుస్తాయి. తనకు తెలిసి ఇతరులకు తెలియని సమాచారం వల్ల మాయగాడు ప్రయోజనాన్ని పొందుతాడు.

పైన వివరించినదంతా ప్రాథమిక విధానాల్ని చెప్పటానికే, కాని అసలైన మాయగాళ్ళు ఎన్నో విధాలుగా తమ పద్ధతుల్ని మెరుగు పర్చి మోస పుచ్చుతూంటారు. అదంతా వాళ్ళ సమర్థతా, మోసపోయే వాళ్ళ అసమర్థతలపైన ఆధారపడుతుంది.

మాట వరసకి చెప్పాలంటే కాస్తో కూస్తో జాగ్రత్తగా ఆడుతూన్న వాళ్ళ బంచ్‌లో కూడా మాయగాడు తను పేర్చిన 9 ముక్కల్నీ చివరికి మిశ్రమ దస్తాలో మధ్యకన్నా కొంచెం పైన ఉండేలా కలపడం సులభంగానే సాధ్యపడుతుంది. సాధారణంగా కలిపిన పేకల్ని కోసేటప్పుడు ఆటగాళ్ళు మిశ్రమ దస్తాల్లోని సగ భాగాన్ని తీసి ప్రక్కన పెడుతూంటారు. దాంతో పేర్చిన కార్డులు పంపకం అయాక మిగిలిన దస్తా క్రింది భాగాన ఉంటాయి. దాంతో అవి ముక్కలాట లోనికి వస్తాయి.

మిగతా వాళ్ళు బొత్తిగా అమాయకులైతే మాయగాళ్ళు మిశ్రమ దస్తాపైని పేర్చి గుర్తుంచుకున్న 13 ముక్కలూ మరో 13 క్రిందా ఉంచి వాటిని క్రమం తప్పకుండా కలప గలుగుతారు. కలుపూ, కోతలపై ఆధారపడి చివరికి క్రింది 13 ముక్కలో పై పదమూడో లేక అవన్నీ కూడానో పంపకం తరువాత దస్తాలో వుంటాయి. ఆ విధంగా దస్తాలోని చాలావరకు ముక్కలు వాళ్ళకి తెలుస్తాయి. పేర్చుకున్న ముక్కల్ని వాటి క్రమాన్ని గుర్తుంచుకోవడం కష్టమే. అయితే మీరే మీ బెంగ పడనక్కర్లేదు. మాయగాళ్ళకి అవన్నీ ఠక్కుగానే గుర్తుంటాయి.

హస్తలాఘవంతో కాక ఇతర పద్ధతుల్తో మోసపుచ్చే దగాకోర్లందరిలోకల్లా అతి ప్రమాదకరమైన వాళ్ళు తోడు దొంగలు. అంటే రహస్యంగా కలిసి ఆడే వాళ్ళన్నమాట Quit hands లో చాలామంది ఈ కోవకు చెందినవాళ్ళే.

హాస్యాస్పదమైన సంగతేమిటంటే ఆట అయ్యాక ఇద్దరో ముగ్గురో బైటికెళ్ళి లాభాలు పంచుకుంటున్నారని తెలిసినా కూడా మిగతావాళ్ళు ఆ

విషయాన్ని పెద్దగా పట్టించుకోరు. అదే విధంగా ఆ మిగతావాళ్ళ జేబుల్లోని డబ్బు కూడా ఆట అయ్యాక వాళ్ళ జేబుల్లోనే వుండామని పెద్దగా ఉబలాట పడక పోవడంకూడా జరుగుతూంటుంది.

తోడు దొంగల్తో ఆట రెండు ముఖ్య కారణాలవల్ల చాలా ప్రమాద కరమైనది.

ఒకటి : వీళ్ళు మిగతా వాళ్ళు తమని పట్టుకొని వాయిస్తారేమోననే జంకు లేకుండా దగా చేస్తూంటారు. Single handedగా దగాలు చేసే వాడు ఎల్లప్పుడూ జంకుతూంటాడు. పట్టుబడితే మిగతా వాళ్ళందరికీ ఆగ్రహానికే లోనౌతాడుగనుక. ఒకసారి పట్టుబడగానే తను మోసగాడని అందరికీ తెలిసిపోయి అలుసైపోతాడు. కాని తోడు గొంగలకి అలాంటి సమస్య లుండవు. వాళ్ళ పద్ధతులు ఇతరులు అంత సులువుగా వాళ్ళు దగాకోర్లని బులావు చెయ్యగలిగేవిగా వుండవు. పైగా వాళ్ళు ఒంటరి వాళ్ళు కారు. అవసరమొస్తే ఒకరి కొకరు సపోర్టు కొస్తారు. ఒకొక్క బోర్డులో ఇద్దరో ముగ్గురో తోడుదొంగలు ఆడుతూంటారు. బోర్డులో ఒక్క అమాయకుడు తప్ప మిగతావాళ్ళందరూ కలిసి ఆడి ఆ ఒక్కడినే దోచుకున్న సందర్భాలు కూడా లేకపోలేదు.

మర్యాదస్తులూ పెద్దమనుష్యులూ అన్నట్టు కనబడేవాళ్ళు కూడా తోడు దొంగలుగా పేకాడుతూంటారు. ఈ క్షణంలో దేశం మొత్తంమీద ఎందరు సూట్లూ బూట్లూ వేసుకున్న తోడుదొంగలు అమాయక జూదగాళ్ళ డబ్బు మెక్కుతున్నదీ ఆ పరమాత్ముడికే తెలియాలి.

రెండు : ఒకొక్క తోడుదొంగల సమూహం ఒకొక్క రకంగా అతితెలివైన విధానాలనుపయోగించి దగా చేస్తూంటుంది. వాళ్ళని పట్టుకోవడం చాలా కష్టం.

మనని ఎవరేం చెయ్యగలరు అనే ధీమాతో ఆడె తోడుదొంగలు మరీ అంత అతిగా జాగ్రత్త పడకపోవడం వల్ల కొన్ని కొన్ని విధాలుగా వెల్లడి అవుతూంటారు.

ఉదాహరణకి A క్లబ్బుకి వస్తాడు గాని తనకి చోటున్నా ఆట సాగుతూన్న ఒక బోర్డులో చేరడు. ఎక్కడో కూచుని ఏ పేపరు తిరగెయ్యడమో చేస్తూ కాలం గడుపుతాడు. అయితే B గాని C గాని ఇద్దరూ కలిసి గాని వచ్చిన వెంటనే ఆటకు సిద్ధమవుతాడు. ముగ్గురూ కలిసి మరి కొందరొచ్చాక కొత్తబోర్డు form చేసి అందులో జాయిన్ అవుతారు. అలాంటి వాళ్ళు కనీసం ఇద్దరైనా కలిసి ఆటలో చేరగలిగితేనే ఆడతారు.

తమ దొంగకార్యకలాపాల్ని అతి గోప్యంగా ఉండేలా జాగ్రత్త పడని తోడుదొంగలు మరోలా వెల్లడి అవుతూంటారు. ఎలాగంటే వాళ్ళలో ఒకడు మరొకడికి పెద్ద పెనాల్టీ ఇవ్వాల్సొస్తే ఇద్దరూ ఏవో కాసిన్ని చిప్పు ఇచ్చిపుచ్చుకొని సరిపెట్టేసుకుంటారు. ఒకొక్కసారి ఒకడి చిప్పు అయిపోతే ఇద్దరూ బైటికెళ్ళి వస్తారు. వాపసు రాగానే ఓడినవాడి చేతిలో ఓ పెద్దచిప్పు తళుక్కుమంటూ కనిపిస్తుంది. లేదా ఓడినవాడు బిల్లు దగ్గరే అప్పు అనే నెపంతో తోడుదొంగనుంచి చిప్స్ తీసుకుంటాడు.

కొందరు ఓడుతున్నప్పుడు ఏడుపు ముఖంతో ఆడతారు. అయితే మరొక విశిష్టమైన ఆటగాడు గెలుస్తూన్నప్పుడు కాదు. రెండోవాడు గెలుస్తూండడం మొదటివాణ్ణి ఆనందింపజేస్తుంది. ఛలోక్తులూ హుషారూ వగైరాలు సజావుగానే సాగుతూంటాయి. ఇలాంటి వాటని మిమ్మల్ని ఆనందింప జేయనివ్వకండి. వాళ్ళిద్దరూ కలిసి దొంగాటలాడే వాళ్ళు కావచ్చును. వాళ్ళు కలిసి గెలిచినది బైటికెళ్ళి చక్కగా పంచుకుంటారు.

తరచు చూస్తూంటాం. మీ క్రిందిహ్యాండు ఆడాక A ఆడతాడు. వాళ్ళిద్దరూ ఆడాక మీ పైహ్యాండు (B)కూడా అనవసరంగా ఆటలోనికి కొరబడతాడు. వాడి పేకని చూచి ఎందుకంత తెలివితక్కువగా చెత్త

పేకని ఆసాంతా అనుకుంటారు వీరు, పోతే అతని ఆటవిధానాన్ని గమనిస్తే తన క్రిందివాడికి సైటు అష్టమే అతని ధ్యేయమని తెలుస్తుంది. ర తన ఆట ఏదశలో ఉన్నాకీ రకరకాలుగా A కు గోప్యంగా తెలియజేస్తూంటాడు. పేకని పట్టుకున్నప్పుడు ఎన్ని ముక్కల్ని పైకి పొడుచుకున్నట్టుగా పెడితే అన్ని ముక్కలాస్తే ఆట అన్నట్టు అర్థం. లేదా కొన్ని కార్డుల్ని బల్ల మీద పెట్టినా తన ఆటని Bకి వెల్లడి చేస్తాడు. ఇలాంటి విధానాలకు లెక్క లేదు. కాస్సేపటికి B మిడిల్ చేస్తాడు. A ఆట గెలిచి మూడోవాడిదగ్గర సొమ్ము వసూలు చేస్తాడు. 'ఇక మిడిల్ చెయ్యి' అంటూ ఎంతో చాకచక్యంగానూ రహస్యంగానూ A, Bకి తెలియజేగానో ఎవరూ కనుక్కోలేరు. ఇలాంటి అవంతవకలు చూసీ చూడగానే మాయజూదం ఆడుకున్నారని మీకు అర్థమయిపోవాలి. ఎప్పుడైతే ఒకడు ఆటకూడదని విధంగా ఆడికూడా తృప్తిగా కనబడకాడో అప్పుడు ఆటలో ఏదో లేవా జరుగుతూందని మీకు తెలిసిపోవాలి.

పైవన్నీ పైపై విషయాలే ఇంకా ఎన్నెన్ని నేర్పయిన పద్ధతులతో వాళ్ళు ఒకరి కొకరు సమాచారాన్ని అందించుకో గలరో చెప్పనలవి కాదు. చేతిలోని పేకని పట్టుకునే తీరే ఎంతో సమాచారాన్ని వెల్లడి చెయ్యగలదు. కట్టని ఒకడు తడిమే విధానం వల్ల రెండోవాడికి ఎంతో కీలకమైన విషయం విశదం కావచ్చును. అలాంటి తోడు దొంగలు ఎన్నెన్ని విధానాలు వాడేది ఊహించడం కూడా కష్టమే. డిస్కార్డింగు చేసేటప్పుడు కార్డుని ఎక్కడ వేశాడూ అనేది ఎంతో కీలకమైన విషయాన్ని చెప్పేవీలుంది. చిన్న చిన్న వివరాల్ని రహస్య విధానాలద్వారా తోడుదొంగలకు వెల్లడించడం చాలా సులభం. ఆ వివరాలు ఇలాంటివి కావచ్చును: బ్రతికిన ఆట, బ్రతుకు లేని ఆట, కార్డ్ షో, 12 పండిన ఆట, మిడిల్ చెయ్యమనడం, పేకని కొద్దిగా కనపడేలా పట్టుకొమ్మనడం వగైరా వగైరాలు. ఎప్పుడైతే సైగలు

చెయ్యడం ద్వారా డబ్బుగెలిచే వీలుంటుందో అలాంటి సైగల్ని ముందే కల్పించుకొని వాడకంలో పెట్టగల వీలు అంతా ఇంతా కాదు.

ఒక ముక్కని డిస్కార్డు చేసేటప్పుడు దాన్ని మెల్లిగ బల్ల మీదున్న ఒక ఆ–8కు కుడి ప్రక్కన పెడితే ఆ-9 కావాలని అర్థం. ఎడమ ప్రక్క అయితే ఆ-7 కావాలని అర్థం. అదే వృత్తిగా పరస్పర అవగాహన పెంచుకొని దాని ద్వారా ఉపాధి సంపాదించ దలచిన వాళ్ళు ఇలాంటి విధానాల కో కొల్లలుగా అవలంబించే వీలుంది.

నోటితో మాటల్ని ఉచ్చరించడం ద్వారా ఇతరులకి అర్థంకాకుండా సమాచారాల్ని తోడిదొంగలు అమోఘంగా ఒకరికొకరు అందిస్తుంటారు. తోడుదొంగలు ఏమని అంటే ఏమని అర్థం చేసుకోవాలి అనేది గంటల తరబడేకాక రోజుల తరబడి, వారాల తరబడి, నెలల తరబడి చర్చించుకొని తర్కించుకొని అవగాహనకు రావడంతో ఎంతటి సవివరమైన రహస్యభాషని పెంపొందించుకొనే సావకాశం ఉందో ఊహించగలం. అలాంటి భాషని పెద్దమెత్తున డబ్బుతో ఆడే ఆటలో ప్రయోగించి అమాయకుల గొంతుల్ని యెంత సులభంగా కొయ్యగలరో వేరే చెప్పనవసరంలేదు.

బల్లక్రింద కాళ్ళు కొట్టుకుని దొంగాటలాడే తోడుదొంగలు లెక్కలేనంతమంది ఉన్నారు. మీరు A గా ఆడుతూ ఆట పంచారనుకుందాం. ఓపెన్‌కార్డులో C ది పెద్ద ఆట అయే అవకాశముంటే, BC లు తోడుదొంగలైతే C కి ఆ కార్డు అతిసునాయాసంగా లభిస్తుంది. బల్లక్రింద C తన కాలితో B కాలిని తాకితేచాలు. పాపం మిగతా వాళ్ళపని గోవిందా అనక మరేమౌతుంది? నెలలతరబడి చర్చించుకొని అభ్యాసంచేసి బల్లక్రింద కాళ్ళు కొట్టుకోవడమనే దాన్ని అతి ఆచరణయోగ్యమైనభాషగా పెంపొందించుకొనే వీలుంది. కాలితో కాలినితాకి వదిలేస్తే అర్థం ఒకటైతే తాకి అలా కాస్సేపు అదిమిపెడితే మరొకటి అర్థం. రెండుసార్లు తాకితే ఒకటైతే మూడుసార్లు తాకిస్తే మరో అర్థంకావచ్చును. కాలితో కాలినిరాస్తే ఒక సందేశమైతే ఒక సారి గట్టిగా తాకి మరోసారి రాస్తే గూఢార్థం మరొకటి. కాలిని తాకి దగ్గితే

ఒకసారైతే ముందుకి ఒంగితే మరొకటి, కష్టించి నీతిగా జీవనోపాధి సంపాదించుకోలేని అల్పులు అనంతమైన విధాలుగా ఈ రకం ద్రోహాలకు పాల్పడుతూంటారు. వాళ్ళని red handedగా పట్టుకోలేం.

ఒకరు ఆట చెయ్యగానే బోర్డంతా హడావిడిగా ఉంటుంది. ఒక దగాకోరు ఓటులు తక్కువ చెబుతాడు. వాడి ప్రక్కనే కూచున్న తోడి దొంగ చెప్పిన ఓటుల లెక్క కరెక్టేనంటూ రూఢి చేస్తాడు. దాంతో పెద్ద పెనాల్టీ వసూలు చేసుకోవలసిన ఆట చేసినవాడు రెండోవాడి మాటలు నమ్మి ఏవో కాసిన్ని చిప్పుని ఆమోదించి తీసుకొని తన నోట్లో మట్టి కొట్టుకుంటారు.

ఒక తిపిరీ ఆటగాడు తను గెలిచిన చిప్సుని తన తోడి దొంగచేతికి ఎవరికి తెలియకుండా ఇచ్చేస్తే ఎవరైనా అడిగితే తన జేబు ఖాళీ అయిపోయిందనేస్తాడు. కాదు కూడదు ఇవ్వమంటే రేపిస్తానంటాడు. ఆట ఈ ఒక్కనాటితో సరి కాదు గదా అంటూ నమ్మిస్తాడు. ఏదో టైం పాస్‌కి ఆడుతున్నాంగాని ఇవేమన్నా మనకు జీవనాధారమా అంటాడు. వీడితో పడలేక ఆట చేసినవాడు ఊరుకుంటాడు. పట్టుచీర అప్పిచ్చి పీట పుచ్చుకొని కూడా తిరిగినట్టు ఎక్కడ మర్చిపోతాడో అని మాటిమాటికి బాకీ ఎంతో గుర్తు చేస్తూంటాడు. ఇక తిపిరీగాడు నలుగురికీ బాకీలు పెట్టేస్తాడు. దాంతో మిగతావాళ్ళు వీడితో looseగా ఆడేస్తారు.

ఇలా చిప్పు తోడిదొంగలకు రహస్యంగా అందజేయడం క్లబ్బులో రొటీన్‌గా జరుగుతూంటుంది. ఒకరు నిజానికి ఓడి అతనికి నవ్వుతూ పలు గురూ అనుకోనన్ని చిప్పు జేబులోంచి బైటికి తీస్తే వారికి బోర్డులో ఒకడో ఇద్దరో తోడిదొంగలున్నారనే అర్థం. నలుగురికి బాకీ పడిన వాడుంటే వాడు క్లాశా తోడిదొంగల్లో ఒకడై ఉంటాడు.

26)

రాక్కెంతో ఆడే ఆటయ్యాక ఈ తోడుదొంగలు కూడా గెలిచింది తక్కువ చెప్పి అబద్ధాలాడి ఒకరినొకరు మోసగిస్తుంటారు. అయితే మిగతా వాళ్ళని లూటీ చెయ్యడం వాళ్ళ అసలు ధ్యేయం గనుక వాళ్ళలో వాళ్ళు సర్దుకుపోతూంటారు.

కలిసి దొంగాటలాడే కొందరు మాయగాళ్ళు ప్రయాణానికి కాక దొరికిన అమాయకుల్ని ఆటలోనికి దింపి వాళ్ళ డబ్బు దోచుకోడానికి రైళ్ళెక్కుతూంటారు. అదే వాళ్ళ వృత్తి. ఒకరో ఇద్దరో టైం పాస్‌కంటూ వీళ్ళ బుట్టలోపడి ఆటలోనికి దిగితే అతి systematicగా వాళ్ళని క్షవరాలు చేసి మాయగాళ్ళు ఏదో స్టేషన్లో ఆనందంగా దిగిపోతూ వుంటారు.

ఏలో ముగ్గురు తోడు దొంగలుంటే వాళ్ళలో ఒకడు హస్తలాఘవం చేతనయిన వాడయితే ఎంతటి ఘోరమైన దగాకోరు తనాలు సాధ్యమంటే మిగతా అమాయకులకు బలి పశువులకన్నా హీనమైన గతి పడుతుంది. తరువాతి అధ్యాయంలో ఆ విషయాలన్నీ వివరంగా చెప్పుకుందాం.

కలిసి ఆడుతున్నారనేది తెలిస్తే అలాంటి వ్యక్తుల్తో ఆడే ప్రశ్న పెట్టుకోవద్దు. హస్తలాఘవం చేతనైన ఒంటరిగాడితో ఆడినప్పుడు అందరూ అప్రమత్తతగా ఉంటే కాస్తో కూస్తో రక్షణ ఉంటుంది. కాని కలిసి దొంగాటలాడే వాళ్ళ ద్రోహాన్ని అరికట్టలేం. అసలు వాళ్ళ జోలికే పోవద్దు. వాళ్ళని ఎదిరించి మాటాడారంటే మీమీద పగబడతారు. ఎన్ని రకాలుగానో చులకన చేస్తారు. తమని తప్పు పట్టుకో జూసిన వాళ్ళని క్లబ్బుల్లో శాంతిగా ఆడనివ్వకుండా చెయ్యగల సమర్థులు వాళ్ళు. మీమీద కక్షకొద్దీ మీరే హస్తలాఘవంతో మాయ చేస్తున్నారని నలుగురికి వచ్చి

అబద్ధాలూ, చాడీలు చెప్పినా చెఱుకాదు. మీలోని మంచిని వెంటనే గుర్తించలేని లోకులు మీలో చెడు ఉందనే మాట వింటే చాలు తక్షణం ఆసక్తి చూపిస్తారు. మీ గురించి వచ్చిన చెడు వదంతిని వచ్చి అబద్ధం అంటూ వెంటనే కొట్టి పారెయ్యరు. కనీసం అది ఇంకా ఖాయం కావలసి ఉన్న సత్యమనే అనుకుంటారు.

9 - హస్తలాఘవంతో మాయగాళ్లు టోపీ వేసే విధానాలు

హస్తలాఘవాన్ని ప్రయోగించి అతిరహస్యంగా మాయచేసే ద్రోహులు పేకాటలో అమాయకుల్ని దోచుకుంటూంటారు. అలాంటి వాళ్ళని ఇంగ్లీషులో card mechanics అనీ, card manipulators అనీ card sharpers అనీ అంటారు.

హస్తలాఘవాన్ని ఇంగ్లీషులో sleight of hand అనీ హిందీ ఉర్దూభాషల్లో హాత్‌కేసఫాయి అనీ అంటారు. హస్తలాఘవం అంటే చేతుల నేర్పూ చాకచక్యమూ అని అర్థం, హస్తలాఘవాన్ని ఉపయోగించి చేసిన పనిని చూసినంత మాత్రాన వాస్తవానికి గోప్యంగా జరిగినదేమిటో కనపడదు.

హస్తలాఘవాన్ని నేర్పున్న చేతులూ సంభ్రమమూ బెదురూలేని మనో నిబ్బరమూ ఉన్న వాళ్ళెవరైనా నేర్చవచ్చును. ఇలాంటి లక్షణాన్ని డెవలప్ చేసుకునే వీలుకూడా ఉంది. తన మనస్తత్వాన్ని తను యే రకమైన పనుల్ని లాఘవంతో చెయ్యటంలో ప్రావీణ్యతను పొందాలనే వాటిని బట్టి వేరు వేరు వ్యక్తులు వేరు వేరు వృత్తుల్లో హస్తలాఘవాన్ని ఉపయోగిస్తూంటారు.

విజానికి మంగలి క్షవరం చెయ్యడం కూడా ఒక రకంగా హస్తలాఘవమే. ఆ పనికి చేతి నేర్పు అవసరం. అయితే మనం ఇక్కడ చేతులతో చేసిన పనిని ఇతరులు చూసినంత మాత్రాన జరిగినదేమిటో

కనపడకుండా ఉండే హస్తలాఘవం గురించి చెప్పుకుంటున్నాం. అలాంటి నైపుణ్యం ఉన్న వ్యక్తులు నాలుగు విధాలుగా తమ వేళ్ళని స్వలాభానికి ఉపయోగించు కుంటూంటారు. అవకాలు ఇవి: మెజీషియన్‌గా, మాయ జూదగాడిగా, దొంగసాధువుగా, పిక్‌పాకెట్‌గా.

మెజీషియన్ తన హస్తలాఘవాన్ని ఉపయోగించి ప్రేక్షకుల్ని సంభ్రమాశ్చర్యాల్లో ముంచెత్తి వినోద పరుస్తాడు. హస్తలాఘవాన్ని ఉపయోగించే వాళ్ళల్లో కల్లా గౌరవనీయుడు ఇతనే. card sharperమాయ జూదాలాడి పేకాట్లో ఇతరులకు ద్రోహంచేసి డబ్బు గడిస్తాడు. దొంగ సాధువు హస్తలాఘవంతో ట్రిక్కులు చేసి తను దైవాంశసంభూతుడుగా చలామణి అవుతాడు. వీడి విషయంలో తాము మోసపోతున్నామని కూడా తెలుసుకోలేని మూఢ ప్రజలనే మనం నిందించాలి. ఎందుకంటే మూర్ఖ భక్తుల సొమ్ము[redacted]సాధువులా బాబాలా అతి తెలివైన వ్యక్తులు. ఇకపోతే జనసందోహం హడావిడిగా ఉన్నచోటల్లా జొరబడి పిక్‌పాకెట్ యేం చేస్తాడో అందరికి తెలిసినదే.

[redacted]వంచకుల్తో నిండివుంది. లోకంలో జరిగే ప్రతి దైనందిన వ్యవహారంలోనూ వంచన జరుగుతూంటుంది. There is a sucker born every minute and there are two to take him అనే లోకోక్తి ఉంది. ప్రతి నిముషాని కొకొక్క బోకరా తినేగాడు పుడుతూంటాడనీ అలాంటి వాణ్ణి మస్కాకొట్టి లాభం పొందటానికి ఇద్దరేసి సిద్ధంగా ఉంటారనీ దానికి అర్థం. అయితే మస్కాలు కొట్టాలంటే అన్నిటికన్నా మేలైన రంగం పేకాట బోర్డే. ఎందుకంటే పేకాట్లో మోసాలు వేసేవాడిని ఎవ్వరూ అరెస్టు చెయ్యరు. ఒకవేళ ఖర్మకాలి red handed గా పట్టుబడిపోతే ఏమౌతుంది? తన్ని బైటికి తరిమేస్తారు. అంతేగా! అలాంటి పర్యవసానానికి card-sharpe ఎల్లప్పుడూ తయా

దుగా ఉంటాడు. ప్రతివృత్తిలోనూ ఏదో ఒక ప్రమాద పరిస్థితి ఎదురయ్యే అవకాశముంటుంది. తన విషయంలో పట్టుబడిపోవడం కూడా అలాంటిదే అనుకుంటాడు. మాయగాడు. అయితే తనని ఎవరూ జైలుకు పంపలేరనే సంగతి మాత్రం అతనికి బాగానే తెలిసి ఉంటుంది.

మరో సంగతేమిటంటే పట్టుబడినంత మాత్రాన తన్నులు తిని విశ్రమించాల్సిన గతి అందరు మాయగాళ్ళకూ పట్టదు. తాము వంచన చేసే పరిసరాల్లో పలుకుబడి లేనివాళ్ళకే అలాంటి గతి పడుతూంటుంది. కాని కొందరు దుండగులు ఎంత దర్పంగా ఉంటారంటే ఇతరులు వాళ్ళని ఎదుర్కోవడం మాని తప్పించుకో జూస్తారు. ఒక చీపురు పుల్లలాంటి పోలీసు వస్తాదులాంటి గూండాతో తలపడితే ఏమౌతుందో ఊహించండి. పైగా professional clubs లో మాయగాళ్ళకూ యాజమాన్యానికీ రహస్య సంబంధాలూ వ్యవహారాలూ ఉంటాయి. వాళ్ళని క్లబ్బు యజమాన్లు చూసీచూడనట్టు ఊరుకుంటారు. దాంతో ఆటుంటర్లు ఎవర్నీ అంతగా లెక్క చెయ్యరు.

పేకల్లో హస్తలాఘవం చేతనైతే దాన్ని వినియోగించి అక్రమార్జన చెయ్యడానికి వీలిచ్చే ఆటలెన్నో ఉన్నాయి. మూడు ముక్కలాట, కోత ముక్క, బ్రిడ్జ్, జిన్‌రమ్మీ, బ్లాక్‌జాక్, రమ్మీ, వాటిల్లో కొన్ని ఆటలు. అయితే రమ్మీ ఆట భారతదేశంలో అన్నిచోట్లా అన్నిరకాల వ్యక్తులూ ఆడే ఆట గనుక ఆ ఆట మాయగాళ్ళకి ఒక బంగారు గనికన్నా తక్కువేమీకాదు.

మాయ జూదగాళ్ళని చూడగానే గుర్తుపట్టలేం వాళ్ళేమి ప్రత్యేకమైన ఆకారాలు కలిగిఉండరు. విచిత్రమైన ఆభరణాలూ దుస్తులూ వేసుకోరు. మామూలు ఆటగాళ్ళలాగే కనిపిస్తారు. వాళ్ళలో కొందరు చీటింగ్ మీదే ఆధారపడి జీవించే వాళ్ళయితే మిగతావాళ్ళు వారి వారి వృత్తుల్లోనూ ఉద్యోగాల్లోనూ బాగా స్థిరపడిన వాళ్ళుంటారు.

వీళ్ళు గొప్ప మేధావులేమీ కారు. ఎటొచ్చీ వాళ్ళకు హస్తలాఘవ నేర్పరితనం ఉంటుంది. అలాంటి వాడొకడు ఆ విద్యని సాధన చేస్తే అతనే Card - Sharper అవుతాడు. ఇక అలాంటివాడు డబ్బుకోసం నీతినీ నిజాయితీనీ వొదులుకునే మనస్తత్వంగలవాడైతే, పేకాట అనే రంగంలో పావురాలమీదికి క్రూరమైన డేగవచ్చి పడిపోయినట్లేలెక్క. వీళ్ళకు ఎవరూ ప్రత్యేకంగా తర్ఫీదు ఇవ్వరు. వాళ్ళలో చాలామంది ఆ విద్యని తమంతట తాము నేర్చుకున్నవాళ్ళే.

పేకాటలో ఇతరులకు టోపీలువేసే ఈ వ్యక్తులు ప్రధమంగా తీసుకునే ముందు జాగ్రత్త expose కాకుండా ఉండటం. ఈ కారణంగా అలాంటి వ్యక్తులెందరు దేశంలో అమాయక జూదగాళ్ళ డబ్బుని మేస్తున్నారనేది అంచనా వెయ్యటం అతికష్టమైనపని. వాళ్ళు పేకల్ని కలిపే పద్ధతుల్నీ, పంచే విధానాలూ, వాళ్ళ మాయమాటలూ ఇవన్నీ నేను బాగా ఎరిగినవే. ఎన్నోచోట్ల ఎందర్నో పసిగట్టాను. అయితే ఏ ఒకర్నో ఇద్దరినో పట్టుకుంటే నా ఉద్దేశం నెరవేరదు. వాళ్ళ పద్ధతులు అందరికీ తెలిస్తే వాళ్ళ దొంగాటలు పూర్తిగా కట్టుబడతాయని నా నమ్మకం. ఈ నా రచన ఆ ఉద్దేశాన్ని నెరవేర్చగలదని నా ఆశ.

తాము సదావాళ్ళ జేబుల్ని నింపుతున్నా కూడా ఈ Card - Sharpers దేశం మొత్తంమీద ఎంత పుష్కలంగా ఉన్నారనేది పేకాట ఆడేవాళ్ళకు తెలియదు. నిజానికి వాళ్ళ సంఖ్య ఎంత పెద్దదంటే వాళ్ళందరినీ కటకటాల వెనుక ఉంచాలంటే ప్రస్తుతం విశాల భారతదేశంలో ఉన్న జైళ్ళని రెట్టింపు చేసినా సరిపోకపోవచ్చును. యిది వాళ్ళ సంఖ్యను గురించిన ఒక మోస్తరు అంచనా మాత్రమే.

తన ఆటని అనుమానించే ఒక మామూలు ఆటగాడికన్నా హస్తలాఘవం సరిగ్గా చేతకాని జూనియర్ ఆటగాడే అతినేర్పరి అయిన Card-Sharperని కలవరపెట్టే శత్రువు. ఎందుకంటే సరిగ్గా చేతకాని వాడు

మాయ చెయ్యబోయి పట్టుబడిపోతాడు. దానివల్ల హస్తలాఘవ మాయలు ఎలా చేస్తారనేది ఆటగాళ్ళకు తెలిసిపోతుంది. నిదానం లేకుండా ఆదరాబాదరాగా చెయ్యబోయేవాడు పడిపోయే ఉపద్రవం హెచ్చుగా ఉంటుంది. హస్తలాఘవంలో సరైన నైపుణ్యాన్ని గడించక ముందే పేకాటలో మాయ చెయ్యబోయేవాడికి కూడా అదే జరుగుతుంది.

ఒకడు హస్తలాఘవంతో మాయచేస్తూ ఉండి ఉండొచ్చని ఎప్పుడైతే పలుగురూ అనుమానిస్తారో అతని వ్యవహారం సగం చచ్చినట్టే లెక్క. అయితే ఎప్పుడైతే లాఘవం చేస్తూ red handedగా పట్టుబడతాడో అతని పేకాట భవిష్యత్తు ఆ పరిసరాల్లో శూన్యమైపోతుంది. ఇక అతను నిజాయితీగా ఆడి గెలిచినా తాము వంచింప బడ్డామేమోనన్న సందేహం ఓడిన వాళ్ళ మనసుల్ని పీకుతూనే ఉంటుంది.

పెళ్లిడి కావడమనేది తన నేర్పరితనాన్ని [illegible]కుంటే చేశాక అది మళ్ళీ సరిగ్గా నడవగలిగే ప్రసక్తి లేదని అసలైన మాయగాళ్ళకు తెలుసును. ఏ రకమయిన మస్కా కొట్టాలన్నా దానికి తగిన సెటప్ ఉండాలి. పేకాట్లో మస్కా కొట్టడం కోసం అవసరమైన సెటప్‌లు మూడు అంగాలున్నాయి— తనని అనుమానించని బంచ్ ఒకటి. మంచిరకం కొత్త పేకలు రెండు. తన వెనుక నుంచొని ఆటని నిఘాయించి ఎవరూ చూస్తూ ఉండక పోవడం మూడవది.

ఆటలో అప్రమత్తతగా ఉండే వాళ్ళతో కూచుని మాయగాడు ఆడనే ఆడడు. ఆటలో కూచున్నాక వెంటనే హస్తలాఘవం చెయ్యడానికి ఉపక్రమించడు. ముందర మిగతా వాళ్ళని స్టడీ చేస్తాడు. ఒక మంచి పనిముట్టు దగ్గరున్నంత మాత్రాన, లేదా దాన్ని మెలకువ లేకుండా ప్రయోగించినంత మాత్రాన కావాలనుకున్న ప్రయోజనం చేకూరదు. వాడాల్సిన విధంగా వాడితేనే ఏ వస్తువైనా ఆశించిన ప్రయోజనాన్నిస్తుంది. బంచ్‌లో ఏ ఒక్కడైనా మెలకువగా ఉంటే, తను అతనికి మస్కా కొట్టలేననుకుంటే మాయగాడు తిపిరీ చెయ్యనే చెయ్యడు. పోతే పోయిందని మొత్తం ఓడని ప్రమాదం

మంచీ తప్పించడానికి ఒక లంగరుని వదిలేస్తాడు. అంతేకాదు. అవ్వా దప్పుడూ ఓడి ఇంటికెళ్ళడం మంచి రివాజే. మళ్ళీసారి అవకాశమొస్తే విస్సంకోచగా వంచించి గెలవొచ్చును.

రకరకాల ఆటల్లో రకరకాల హస్తలాఘవ విధానాల్ని మాయగాళ్ళు వాడుతూంటారు. పేకాట్లో ఏ విధానాల్ని ప్రయోగిస్తారనేది ఇక్కడ చెప్పుకుందాం.

ఎవరికి తెలియకుండా పేకముక్కల్ని అర చేతిలో దాయడమనేది పేకాట్లో మోసపుచ్చడానికి అతి సులువైన మార్గం . కాని అతి ప్రమాదకరమైనది కూడా. అది చెయ్యడానికి ఎంతో కపటం, తెగింపూ ఉండాలి.

పేకముక్కల్ని అరచేతిలో ఇముడ్చుకొని దాయడాన్ని ఇంగ్లీషులో palming అంటారు. palm అంటే అరచెయ్యి అని అర్థం. ఒక పెన్సిలుని చేత్తో వ్రాయడానికి వీలైన విధంగా పట్టుకోవడం ఎంత సులువో ఈ palming అనేది కూడా అంతే సులువు. వ్రాయడానికి పెన్సిలుని ఎన్నో విధాలుగా పట్టుకోవచ్చును. కాని దాన్ని బొటన వ్రేలూ, చూపుడు వ్రేలూ మధ్య వ్రేలూ ఉపయోగించి పట్టుకునే ఒక అనుకూలమైన పద్ధతి ఉంది. మనమందరమూ పెన్సిలుని అప్రయత్నంగానే అలా పట్టుకొని వ్రాసుకుంటూంటాం. పేకముక్కని కూడా అంత అప్రయత్నంగానూ సులువుగానూ చేతిలో ఇముడ్చుకోవడమనేది పేకముక్కని palming చెయ్యడంలోని కిటుకు.

అయితే ఇక్కడ ఒకమాట. మన చేతి వ్రేళ్ళని ఎలా పిలుస్తారో చెప్పుకుందాం. రాబోయే పేజీల్లో వివరించబోయే విషయాల్ని అర్థంచేసుకునేందుకు ఇది తోడ్పడుతుంది. పై బొమ్మని చూడండి. బొటనవ్రేలు

అందరికీ తెలిసినదే. ఆ తరువాత వరుసగా ఉన్న వ్రేళ్ళని చూపుడు వ్రేలు, మధ్య వ్రేలు. మూడవ వ్రేలూ, చిటికెన వ్రేలూ అంటారు.

శివ బొమ్మలో అరచేతిలో సరైన విధంగా palm చెయ్యబడిన పిల్లి చూపబడింది. పేకముక్కని చేతిలో ఎలా ఇమిడ్చిందీ బొమ్మని చూస్తే స్పష్టంగానే తెలుస్తుంది.

ఒంటరిగా ఒకచోట కూచుని ఒక పేకముక్కని palming చెయ్యడమనేది మనింట్లో మన fridgeని తెరచి ఒక పాలకోవాతీసి జేబులో వేసుకున్నంత సులభం. అయితే అదే palming పేకాట్లో చెయ్యడం వేరే సంగతి. ఒక మిఠాయి దుకాణం దగ్గర నుంచొని షాపు యజమానీ, మరో 6 గురు కస్టమర్లూ ఉంటూండగా అతి నేర్పుగా ఒక పాలకోవాని ఎవరూ చూడనప్పుడు చల్లగా జేబులో వేసుకోవడం లాంటి పని అది. అది పచ్చి దొంగతనం తప్ప మరేమీ కాదు. .

మిగతా ఆటగాళ్ళు గమనించని విధంగా పేకముక్కని palm చెయ్యడమే ఇక్కడున్న లాఘవం. మాయగాడి నేర్పరితనం, అతను సూక్ష్మంగా అందర్నీ గమనించే విధానం, అతని perfect timing ఇవన్నీ ఇతరుల కళ్ళల్లో దుమ్ము కొడతాయి. ఒక పేక దస్తాలోని పై ముక్కనో క్రింది ముక్కనో ముక్కల్నో అరచేతిలోని సరైన palming positionకి తీసుకురావడానికి ఎన్నో రకాల హస్తలాఘవ విధానాలున్నాయి. హస్తలాఘవమంటే ఎలాంటి గమ్మత్తయిన విద్యో తెలియజెయ్యడానికిగాను ఈ క్రింద పేక దస్తాలోని పై ముక్కని అరచేతిలో దాచే స్థానానికి ఎలా తెస్తారనేది వివరించాను.

కొన్ని పేకముక్కల దొత్తు ఎడమ చేతిలో ఉంటుంది. పేకల్ని పంచే భంగిమతో కాదు. నాలుగువ్రేళ్లూ దస్తాని చేతి మడమవైపుకి నొక్కుతూ

ఉంటాయి. ఎడమచేతి బొటనవ్రేలు దస్తా యొక్క ఎడమ ప్రక్కని (left long edge) తాకుతూ దస్తా ప్రక్కన ఉంటుంది.

కుడి హస్తం ఎడమ హస్తం మీదికొచ్చి దాన్ని ఆక్రమిస్తుంది. కుడి చేతి చిటికెన వ్రేలు దస్తా పై ముక్కని ఒక అర అంగుళం ముందుకి తోస్తుంది. 4వ బొమ్మ చూడండి. అయితే దీన్లో కుడిచేతి చిటికెన వ్రేలు కనిపించలేము.

అదే కదలికను ముందుకు పోనిస్తూ కుడిచేతి నాలుగు వ్రేళ్ళు పై కార్డుని తమతోపాటు ముందుకి తోస్తూ ఎదరకువెళ్ళి క్రిందికి వంగుతాయి. ఈ processలో పై కార్డు 5వ బొమ్మలోలా సరైన palming స్థానానికి

వచ్చే స్థితిలో ఇముడుతుంది. దస్తా చివరి అంచు ఒక తోకలాగా పని కొస్తుంది.

ఇక పేక దస్తాని కుడిచేత్తోనే బొటనవ్రేలూ చూపుడువ్రేలూ ఉపయోగించి పట్టుకుని బల్లపైన పెట్టొచ్చును. లేదా కుడిచేతిలోని దస్తాని ఎడమచేతి కివ్వగా ఆ ఎడమచెయ్యి కుడి చెయ్యికి దూరంగా దస్తాని ఎక్కడో పెట్టొచ్చును. చూసేవాళ్ళకు అసలు తతంగమంతా తెలియదు. ఎడమచేతితో ఒక పేక దొత్తుని పట్టుకొని దాన్ని కుడిచేత్తోనో ఎడమచేత్తోనో మళ్ళీ బల్ల మీద పెట్టినట్టు మాత్రమే కనపడుతుంది.

చేతిలో ఇమిడే ఏ వస్తువునైనా palming చేసి దాచి అలా దాచిన వాడు కావాలనుకున్నప్పుడు చూసేవాళ్ళ దృష్టికి తెచ్చే వీలుంది. నిపుణులు అతి లాఘవంగా చేస్తారు ఇలాంటి పనులు.

మ్యాజిక్ చేసేవాళ్ళూ కొందరు దొంగ సాధువులూ పేకముక్కలూ, పండ్లు, బంతులు సిగరెట్లు, నాణాలూ, thimbles, రిస్టు వాచీలూ వీటాది

ఉండటా ఇలాంటి వస్తువుల్ని అతివాకచక్యంగా palming చేసి ప్రేక్షకుల ముందర అద్భుతమైన ప్రదర్శనలిస్తూంటారు.

ఇక పేకముక్కల్ని దాచేవాళ్ళు పేకాట్లో ఎలా మాయచేస్తారనే విషయానికి వద్దాం.

అటువంటివాళ్ళు అతి నేర్పరితనం అవసరమైన హస్తలాఘవ విధానాల్ని వాడి పేకాట బోర్డు దగ్గిర పేకల్ని దాచే అవసరంలేదు. అత్యంత ఆసక్తితో జరుగున్నదంతా పరిశీలనగా చూసే ప్రేక్షకుల ఎదుట ట్రిక్కులు చేసే మెజీషయన్లకే అవసరముంటుంది.

మాయగాడు ఆట డ్రాప్ చేసి కూచున్నపుడు బల్లమీదున్న కొన్ని పారేసిన పేకల్ని ఎత్తుకొని ఏమీ తోచక చూస్తున్నట్టు పేకముక్కల్ని తడిమి చూస్తూంటాడు. ఇతరుల ఏమరుపాటుగా ఉండటం గమనించగానే చల్లగా ఒక కార్డుని అరచేతిలో palm ng చేసి . ఇముడ్చుకుంటాడు. మరికొన్ని పార్లయితే డ్రాప్ ముక్కల్ని చేత్తో కొద్దిగా బల్లక్రిందిగా పట్టుకొని ఓ ముక్కని పామ్ చేస్తాడు.

ఇక్కడ ఒకటి చెప్పాలి. మరీ చిన్న సైజు చేతులతో palming చెయ్యడం కుదరదు. అలాగే దగ్గరగా చేర్చిన చేతివేళ్ళ మధ్యన సందులు పెద్దవిగా ఉన్నా కూడా దాచిన పేకముక్క కనపడిపోతుంది.

రాబోయేది జాక్‌పాట్ ఆట అయినప్పుడు మాయగాడు జోకరుని palm చేసి ఏమీ ఎరగనట్టుగా కూచుని వుంటాడు. రకరకాల భంగిమల్లో కూచునే వీలుంది. ఒక్కొక్కపారి చేతులు కట్టుకుని కూచుంటాడు. ఎడమ చేతి దండాన్ని పట్టుకున్న కుడి అరచేతిలో దాచినకార్డు వుంటుంది. మరో పారి కాలిమీదకాలు వేసుకొని పై మోకాలిని కార్డు దాగిఉన్న కుడిహస్తంతో అదిమి పట్టి కూచుంటాడు. లేదా కుడి హస్తాన్ని తొడమీద ఆనించి కూచుంటాడు.

చేతిలోని కార్డుమాత్రం కనపడకుండా ఏదో ఒక భంగిమలో కూచుం

టాడు. ముక్కల్నిలా దాచేవాడి హస్తం మరీ పొడిగా ఉంటే చేతినుంచి కార్డు జారిపోయే అగత్యముంటుంది. అలాంటివాడు ముందుగానే అరచేతికి lanolin అనే hand lotion రాసుకుని మరీ ఆటకు వస్తాడు.

జాక్‌పాట్ డీలరు ఆట పంచబోయేముందర ఎవరో ఒకరు ఒకపిల్లిని తిరగేసి అడ్డే పెట్టటం పరిపాటి. డీలరు దాన్ని వెతుక్కోవవసరం లేకుం డానూ ఆట పంచడం అయ్యాక ఎలాగూ దస్తా క్రింద తిరగేసి దాన్ని పెట్టాలి గనుకానూ.

ఒక జోకరు తిరగేసి ప్రక్కన అడ్డే పెట్టి ఉండగా డీలరు పేకలన్నీ పోగుచేసి కలిపి కోయించి ఆట పంచాల్సిన సమయం వస్తుంది.

ఇది ముక్కలు దాచే మాయ జూదగాడికి అతి ప్రమాద భరితమైన దశ. అతనికి ప్రమాదకరమైన సమయం డీలరు పేకలు పోగుచేసింది మొదలు మూడో నాలుగు ముక్కలు పంచే వరకూ విస్తరించి ఉంటుంది. మూడో

నాలుగో ముక్కలు పంపకం కాగానే 6వ బొమ్మలో చూపినట్టు ఒక ముక్క దాగి ఉన్న హస్తంతో తన ముక్కల్ని లాక్కుంటాడు. దాంతో అతని

చేతిలో ఒక ముక్క అదనంగా వుంటుంది. అయితేనేం? అదనంగా వున్న కార్డుని ఇంకా వాడిలించుకోవలసి ఉన్నప్పటికీ అందాకా వస్తే చాలు? danger zoneని దాటేసినట్టే.

ఆ దశలో ఎవరయినా ఇతని చేతిలో ఓ కార్డు అదనంగా వుందని గమనించి ఆ విషయాన్ని ఎత్తి చూపిస్తే డీలరు పంచుతున్నప్పుడు ఒకే సారి రెండు కార్డులు పొరపాటుగా పడి ఉంటాయని నచ్చి చెప్పి తప్పించుకుంటాడు.

అయితే డీలరు పంపకం మొదలెట్టక ముందు ఏమి జరిగే విపత్తు ఉందనేది మళ్ళీ ఆలోచిద్దాం.

ఒకవేళ మాయగాడు రహస్యంగా ముక్కని చేతిలో ఇముడ్చుకోవడాన్ని ఆటలో ఉన్న ఒక వ్యక్తి మరీ సూక్ష్మంగా గమనించాడనుకోండి. డీలరు పంపకం మొదలెట్టబోతున్న సమయాన ఆ వ్యక్తి టక్కున లేచి, "మిస్టర్! ఏదీ నీ చెయ్యి చూపించు! అందులో ఏ ముందో చూద్దాం!" అంటూ మాయగాడి చెయ్యి పట్టుకుంటే....ఇక అతని పైకి మహోపద్రవం వచ్చి పడిపోయినట్టే లెక్క.

అంత red handedగా పట్టుబడిపోయి తన్నులు తిని మాయగాళ్లు బైటికి గెంటి వెయ్యబడి భరించరాని అవమానాలకు లోనైన సందర్భాలు చాలానే చూశాను. వాళ్ళింతటి దుండగులయినప్పటికీ అంతటి అవమానం పాలైన దృశ్యాలు నాకు జాలినీ భయాన్ని కూడా కలిగించాయి.

అనుకోని క్లిష్ట పరిస్థితులు ఎదురైతే వాటి నుంచి ఎలా తప్పించుకోగలిగాడన్న అతని చాతుర్యంపైన ఒక మెజీషియన్ లేదా మాయ జూదగాడి కార్యాచరణా సమర్థత ఆధారపడి వుంటుంది. ముక్కలు దాచే వాడు కూడా ఎన్నోరకాల క్లిష్ట పరిస్థితుల నుంచి తప్పించుకోగలుగుతాడు. కాని పైన చెప్పినట్టుగా red handedగా పట్టుబడిపోవడం అతనికి అన్నిటికన్నా

పెద్ద రిస్కు. అందుచేతనే ముక్కలుదాచి పేకాట్లో మోసం చెయ్యటం సులభమే కాని రిస్కు చాలా ఎక్కువ. మాయ పంపకాలు పంచి మంచి పేకలు వేసుకోవటం ముక్కలు దాయటంకన్నా క్షేమకరం. కాని అలాంటి పంపకాలు perfectగా చెయ్యగలగాలంటే కఠోరమయిన సాధన అవసరం.

మళ్ళి మొదటి కొద్దాం. పంపకం మొదలు కాకముందు ఇంకా ఏం ప్రమాదాలు జరిగే అస్కారముందో చూద్దాం.

ఒకటి జరగొచ్చును. పంచే ముందు రెండో పిల్లి దస్తాలో ఉందో లేదో నిర్ధారణ చేసుకునేందుకు డీలరు దస్తాల్ని బల్లమీద తిరగేసి తడిమి చూడొచ్చును. అలాంటప్పుడు మిగతా ఆటగాళ్ళు కూడా తడిమి చూస్తారు డీలరుకు సహాయంగా. అయితే తనకు కూడా ఆ హక్కు ఉంది కాబట్టి మాయగాడు కూడా కొన్ని పేకముక్కల్ని ఎడమచేత్తో ఎత్తుకొని రెండు చేతుల్ని దగ్గరకు తెచ్చాక దాచిన ముక్కని కుడి చేతిలోని పేక ముక్కకి కలిపేస్తాడు. అలా కలిపాక పేకల్ని చేతుల్లో అటూ ఇటూ నడుపుతూ బూటకంగా జోకరు కోసం వెతుకుతున్నట్టు నటించి చివరికి జోకరు ఇక్కడ వుందంటూ తన చేతుల్లోని మొత్తం పేకల్ని బల్లమీదికి పారేస్తాడు. దీనివల్ల ఎవరికయినా కించిత్తు సందేహమొస్తే రావచ్చును. కాని మాయగాడు మాత్రం పట్టుబడకుండా తప్పించుకుంటాడు.

ఒకవేళ డీలరు మొత్తం పేకల్ని బల్లమీద పరచకుండా తన చేతుల్లోనే పట్టుకొని పేకల్ని ఒక చేతినుంచి మరో చేతికి నడిపిస్తూ జోకరు కోసం వెతుకుతాడనుకుందాం. ఈసారి మాయగాడు క్రిందికి చూసి చటుక్కున ఒంగి క్రిందపడి వుందంటూ చేతిలో దాచిన ముక్కని వ్రేళ్ళతో పట్టుకొని పైకి తెచ్చి బల్లమీద పారేస్తాడు. అవును మరి! ఒకొక్కసారి పేకముక్కలు నేలమీద పడుతూంటాయి! పడవంటారా?

అలాంటి సందర్భమే బల్లచుట్టూ కాక నేలమీద కూచుని ఆడుతూన్నప్పుడు వస్తే అటూ ఇటూ చూసి ప్రక్క ఆటగాడి వీపు వెనుక చెయ్యి పెట్టి నలుగురికీ కనపడని ప్రాంతంనుంచీ తీసినట్టు అగుపిస్తూ జోకర్ని వ్రేళ్ళతో పట్టుకొని తెచ్చి అందరి మధ్యకూ విసురుతాడు. అయితే జోకరు ప్రక్క ఆటగాడి వెనక్కి ఎలా పోయి వుంటుంది? ఏమో! "అర్రె! గత ఆట ఒక పిల్లి దస్తాల్లో లేకుండా ఆడేశామా? అనుకుంటారు గత ఆటని ఆడినవాళ్ళు. ఒకవేళ గత ఆటలో రెండు పిల్లులూ ఉండి ఉంటే మరి ఈసారి మాయగాడి ప్రక్క ఆటగాడి వెనక్కి ఎలా వెళ్ళింది? ఏమో! మాయగాడికేం తెల్సు? అక్కడుంటే తనుతీసి అందించాడంతే! మాయగాడి ప్రక్కవాడు దగాకోరు వెధవ కాదుగదా అనే సందేహాలు అసలు సంగతి తెలియని వాళ్ళ బుర్రల్లో మెదుల్తాయి.

ఇలాంటి రిమ్కులుంటాయి గనుకనే దేన్నీ అంతగా పట్టించుకోని వాళ్ళతో ఆడేటప్పుడే ఇలాంటి మోసాలు చేస్తూంటారు మాయగాళ్ళు.

మాయగాడు ముక్కదాకా పంపకమంతా సాఫీగానే అయిపోతే చేతిలో 14 ముక్కలుంటాయి. ముందే దాచిన అతి విలువైన పిల్లిని ఉంచుకొని పనికిరాని ఒక ముక్కని ఒదిలించుకోవడానికి రకరకాల పద్ధతులు అవలంబిస్తూంటారు.

ఒకపద్ధతి చేతిలోని ఒక కార్డుని నేలమీదికి మెల్లగా జార్చేయడం. తరువాత అదను దొరికినప్పుడు కొన్ని ముక్కల్ని పొరపాటుగా క్రింద పారవేశాడన్నట్టు నటిస్తూ కావాలని క్రిందికి జార్చి వాటిని పైకితీస్తూ ముందు జార్చిన ముక్కని కూడా తీస్తారు. ఎవరైనా ఆట వెయ్యగానే ఈ పనిచేస్తే ఆ హడావిడిలో అవలీలగా జరిగిపోతుంది. మరి కొందరైతే అదనపు కార్డుని చేత్తో గోప్యంగా పట్టుకొని క్రిందికి ఒంగి కాలిని గోక్కుంటున్నట్టు నటిస్తూ బూటులోనికో మేజోడులోనికో తోసేస్తారు. దాన్ని అదను దొరకగానే తీయడం చాలా సులభం.

ఆడుతూ చేతుల్ని రెండు తొడలమీద ఉంచుకొని అందులోని 13 ముక్కల్లో ఒకదాన్ని తొడల మధ్యకు జార్చేసి తొడల్ని దగ్గరకు చేర్చేది రెండవ పద్ధతి. సరైన అదను దొరికినప్పుడు బహుశా ఎవరైనా ఆట చెయ్యగానే కార్డు అతి రహస్యంగా బల్లమీదికి చేరుకుంటుంది.

మూడవ పద్ధతి: అదనపు కార్డుని palm చేసి ఆ చేత్తో 8వ బొమ్మ లోలాగ బల్లమీదున్న ఎవరో డ్రాప్ చేసిన ముక్కల్ని ఎత్తుకొని మరో చోటున్న డ్రాప్ కార్డులమీదికి విసరడం. సాధారణంగా అలా డ్రాప్ కార్డులన్నీ ఒకేచోట ఉండేలా ఆటగాళ్ళు చేస్తూంటారు. మిగతా వాళ్ళంతా మామూలు ధోరణిలో ఏమేమి చేస్తుంటారో మాయగాళ్ళు కూడా ఆ పనులే చేస్తుంటారు. కాని అలా చేస్తున్నట్టు కనపడే పనుల్లోనే హస్తలాఘవ కార్యకలాపాలన్నీ ఇమిడి ఉంటాయి.

నాలుగో పద్ధతి ఏమిటంటే ఇతరులు డిస్కార్డింగు ఆలస్యం చేస్తున్నందుకు బోర్ అయినట్టు నటిస్తూ 14 ముక్కలూ షర్టు జేబులో పెట్టి ఈ సారి బైటికి 13 ముక్కలే తీయడం. ఈ మోసం చెయ్యగలిగేందుకు గాను షర్టు జేబునిండా కాగితాలుండేలా ముందే ఏర్పాటు చేసుకుంటాడు.

అయిదవది మంచి నేర్పరితనమైన పద్ధతి. అదనపు ముక్కని palm చేసి ఆ చేత్తోనే దస్తానుంచీ ముక్కలాగినట్టు కనపడతాడు. కాని అతనుతీస్తే చేతికొచ్చేది palm చేసిన ముక్క. "ఛ! వెధవ కార్డు!" అంటూ డిస్కార్డు చేసేస్తాడు. దాంతో అదనపు కార్డుని వదిలించుకోవడం జరిగిపోతుంది.

సరిగ్గా చాతకాని వాళ్ళు అవలంబించేది ఆరవ పద్ధతి. మరేంలేదు. అదనపు కార్డుని palm చేసి బైటికెళ్ళి అటూ ఆటూచూసి విసిరిపారేసి పీడవదిలిందనుకుంటూ చేతులు దులిపేసు కుంటాడు. బోర్డులో ఆడుతూన్న దస్తాల్లో ఒక ముక్క కొరత పడుతుంది. అతనికి అదొక లెక్కా జమా? అలా బైటికెళ్ళి కనపడని చోట పారెయ్యరానికి ఎటూ చోటు దొరక్క

ఆ ముక్కని నోట్లో వేసుకుని నమిలిమింగేసే ఘనాఘనులు కూడా ఉన్నారు. ఇది ఏడవ వద్ధతి.

అయితే తెలివైన మాయగాళ్ళు దస్తాల్లోని పేకల్ని అలా మాయం చెయ్యరు. పేకల్లో ముక్కలు తక్కువయ్యాయని ఎవరైనా గమనిస్తే ఆటలో ఏదో తేడా జరుగుతూందని పసిగడతారు. తెలివైన మోసగాడు ఏ మాత్రం అనుమానం తలెత్తకుండా ఉండేలాగే మాయచెయ్యడానికి చూస్తాడు.

అత్యంత కపటోపాయ కరమైన 8వ వద్ధతిని వివరించే ముందు మరి కొన్ని వివరాలు చెప్పాలి.

ఒక జోకరు pa'm'ng చెయ్యడం ప్రాథమిక విషయాలు వివరించడంకోసం చెప్పాను. అయితే తెలివైన మోసగాళ్ళు ఒక జోకర్నే దాయరు. అందులోనూ మిగతావాళ్ళు వరాకులేని వాళ్ళయితే జాక్‌పాట్ ఆటకు ముందు జోకర్ని అసలే దాయడు. రెండో జోకరు కోసం ఎవరైనా వెతికే ప్రమాద ముంటుంది. ఒకసారి expose అయ్యాడంటే మాయగాడి హస్తలాఘవ కార్యకలాపాలు శ్మశానానికి వెళ్ళినట్టే. expose అయే ప్రమాదాన్ని తగ్గించేందుకు తెలివైన మాయగాళ్లు జాక్‌పాట్ ఆటకు ముందు ఒక సీక్వెన్సునే palm చేస్తారు. ఇక పేకముక్కల్ని తడిమి రెండు జోకర్లనీ మీరు తనివి తీరా చూసుకోవచ్చును.

అయితే మామూలు ఆట పంచే ముందర జోకర్లు రెండున్నాయా లేదా అనేది ఎవరూ చెక్ చెయ్యరు. అలాంటప్పుడు మాయగాడు ఒక జోకరునీ ఒక సీక్వెన్సునీ చల్లగా palm చేసేస్తాడు.

ఆడుతూన్న బించ్‌లోని అందరూ వరాకు చిత్తగించే వాళ్ళయితే మాయగాడికి విందు భోజనం వడ్డించినట్టే, మాయ చెయ్యడం అతి సులువవుతుంది. తనతో ఆడేవాళ్ళు తెలివి తక్కువ వాళ్లగాని, లేదా మహా

మర్యాదస్తులైన పెద్ద మనుషులుగానీ అయితే అలాంటి ఛాన్సు కొడుతూంటారు మాయగాళ్ళు. ఎందుకంటే పెద్ద మనుషుల ఆటలో ఎవరైనా వచ్చి మోసాలు చేస్తారేమోనని పెద్దగా అనుమానించరు. ఇక తెలివిలేని వాళ్ళు నిజంగా తెలివే ఉంటే ఏం చెయ్యాలనేది చెయ్యలేకపోవడమే కాక తామే మహాజ్ఞాను లనుకుంటూంటారు. ఎప్పుడైతే తన ప్రత్యర్థులు తనని పట్టుకోలేనంత వత్త వరక నడుస్తూంటారో మాయగాడు షో చూపించగలి 13 ముక్కల్ని సైతం చేతిలో దాచెయ్యగలడు. మూడు పేకల్తో 8 మంది కన్నా తక్కువ వ్యక్తులు ఆడుతూన్నప్పుడు దస్తాల్లో 13 ముక్కలు తక్కువైతే ఆ లోటు అంత స్పష్టంగా గుర్తింపురాదు.

మాయగాడు వంపకంలో తనకు వద్ద 13 ముక్కల్ని వొదిలించుకొని మహా ఫాస్ట్‌గా జాక్‌పాట్ ఆట చూపించగానే అంతాకలిసి రెండు బ్యాంక్‌లు సైతం ఇచ్చినా ఇస్తారు. వీడు రవ్వంత పాపభీతి కూడా ఫీలవ్వక సొమ్ము జేబులో వేసుకుంటాడు. టకటకా తన కవసరమైన కార్డులు దస్తాలోంచి వచ్చేశాయని బొంకుతాడు.

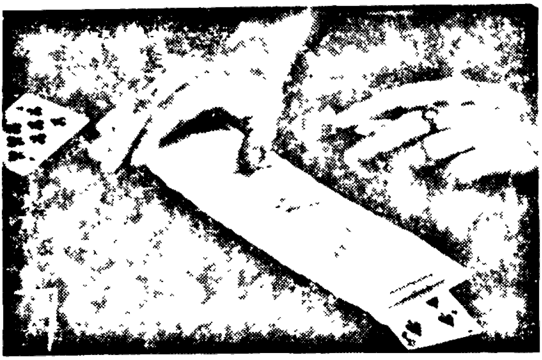
“ప్చ! ప్చ! అదంతా మన బ్యాడ్!” అనుకుంటారు దగాపడ్డ తమ్ముళ్ళందరూ.

ఇలాంటి మోసాలు చెయ్యడానికి ఒకటికన్నా ఎక్కువ ముక్కల్ని palm చెయ్యాల్సి ఉంటుంది. అలాంటి సందర్భాల్లో ఎనిమిదవ పద్ధతి అదనపు ముక్కల్ని వొదిలించుకోడానికి బేషుగ్గా పనికొస్తుంది.

మరేమీకాదు. అదనంగా ఉన్న ముక్కల్ని బల్లమీదున్న దస్తాకి కలిపెయ్యడమే 8వ పద్ధతి. డీలరు ఆట వంచి దస్తాని బల్లమీద పరవగానే మాయగాడు దస్తాని చేత్తో తీసి తనకి వీలున్న మరో దిశగా పరుస్తాడు. అంటే మీకు అలా కనిపిస్తుంది. కాని నిజానికి చేతిలోని అదనపుముక్కల్ని palm చేసి వాటిని దస్తా మీదికి బదిలీ చేస్తాడన్నమాట.

ఉదాహరణకు రాబోయేది జాక్‌పాట్ ఆట అనుకుందాం. ఇతను ఒక సీక్వెన్సునీ ఒక జోకరునీ చేతిలో ముందుగా దాచి ఉంచుతాడు. అంటే 4 ముక్కలన్నమాట. డీలరు ఆట పంచుతూంటే చకచకా తన ముక్కల్ని ఎత్తుకొని అతి తక్కువ ప్రయోజనకరమైన 4 ముక్కల్ని ఎడమ చివర ఉంచి చేతిలోని పేకని close చేసి పై నాలుగు ముక్కల్ని చేతుల్ని కాస్తంత బల్లక్రిందికి పోనిచ్చి palm చేస్తాడు. మిగతావాళ్ళు తమకు వచ్చ పేకల్ని సర్దుకోవడంలో బిజీగా వుంటారు.

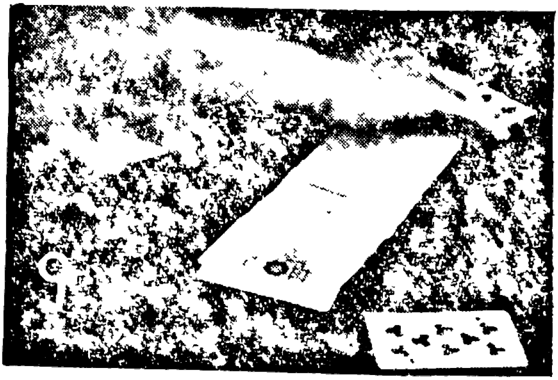
అలాంటి సమయంలో చేతిలో దాచిన 4 ముక్కల్ని దస్తాకి బదిలీ చెయ్యడానికి మూడు మార్గాలుంటాయి అతనికి.



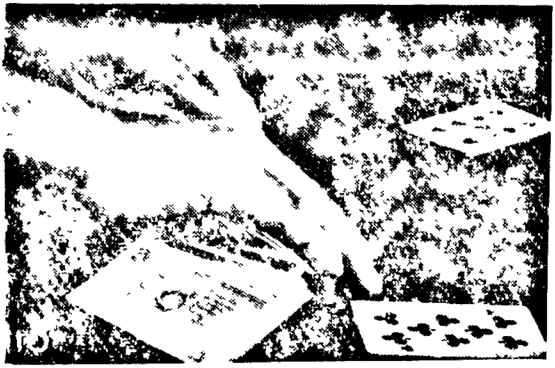
ఒకటవ పద్ధతిని 7వ బొమ్మలో చూపించాను. ఎడమచేత్తో తన 18 ముక్కల్ని పట్టుకొని ముక్కలు దాచిన కుడి హస్తాన్ని దస్తాపైన పెట్టి జోకరున్న వైపుకి ముక్కల్ని తోస్తాడు. చెయ్యి 8వ బొమ్మలో వున్న స్థానానికి వచ్చే సరికి 4 ముక్కలూ దస్తాకి కలిసిపోతాయి. ఈసారి దస్తాని నీట్‌గా square చేసి వేరే దిశలో పరుస్తాడు. తమ కళ్ళలో కారం జల్లి

బడిందని పాపం ఆ ఆట గెలుద్దామని గంపెడాశతో ఆడే జనానికి తెలియదు.

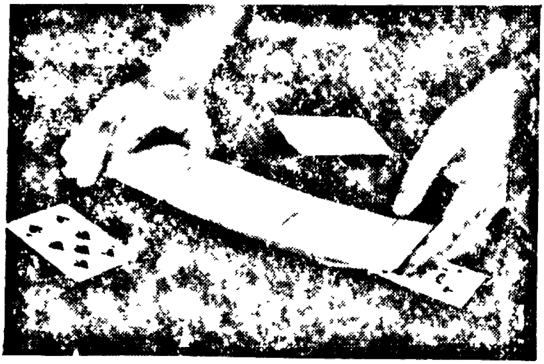
రెండో పద్ధతి 8వ బొమ్మలో చూపినట్టు ఠోకరున్న వైపు నుంచి పరచిన పేక దస్తాని దానిపై ముక్క వైపుకి జరిపి పోగుచెయ్యడం.



చెయ్యి 18వ బొమ్మలో చూపబడినచోటికి రాగానే దాచిన ముక్కలు దస్తాపైకి చేరుకుంటాయి. దస్తానివేరేదిగా spread చేస్తాడుమాయగాడు.



మూడో పద్ధతి శ్రేష్ఠమైనది. రవ 18 ముక్కల్ని బల్లమీద పెట్టి రెండు చేతుల్నీ ఉపయోగిస్తాడు. ముక్కల్ని దాచినకుడి హస్తాన్ని దస్తాపై



ముక్క పైకి ఆక్రమింపజేసి ఎడమ చేత్తో దస్తా దిగువ భాగాన్ని 11వ

బొమ్మలో చూపినట్టుగా కొంచెం పైకెత్తి వేగంగా దస్తాని కుడివైపుకి తోసి పారేస్తాడు. కుడిచెయ్యి అందాకా కదలను. ఈ posit on 12వ బొమ్మలో వుంది. ఆ పైన దస్తా మరో దిశలో spread అవుతుంది.

బల్లచుట్టూరా ఆటగాళ్ళు కూచుని ఆడుతూన్నప్పుడు పైన చెప్పినట్టుగా అంత ధైర్యంగా ఎవరయినా మోసం చెయ్యగలరా అని బహుశా మీరు విస్మయపడుతున్నారేమో! నా మాట నమ్మండి. ఇలాంటి తంత్రాలు జూదగృహాల్లోనూ క్లబ్బుల్లోనూ రొటీన్‌గా జరుగుతుంటాయి. చేసేవాడు తొట్రుపాటు పడకుండా ఉంటే ఈ చేతిపనుల్ని అతి గోప్యంగానూ మనా యానంగానూ చేసేవీలుంది. హస్తలాఘవం నేర్చినవాడు రవ్వంత కూడా తొట్రుపాటుపడడు. కాస్తో కూస్తో జంకు ఉన్నవాడయితే ఓ పెగ్గు గుటకేసి మరీ ఆటకు వస్తాడు. దాంతో జంకు కాస్తా మటుమాయమౌతుంది, సైనికుల్ని పోరాటానికి పంపేముందు తెగింపు రావడానికి కాస్తంత "ఇచ్చి" పంపిస్తారనేది మీకు బహుశా తెలిసే వుంటుంది.

మెజీషియన్లూ, హస్తలాఘవంచేసేవాళ్ళూ చేసే కార్యాచరణకు ఒక రూలుంది. దాన్ని ఇంగ్లీషులో "Easy does it" అనీ "Gently does it" అనీ అంటారు. అంటే నిమ్మళంగా చెయ్యాలి. అనాయాసంగా చెయ్యాలి. Gentleగా, relaxedగా చెయ్యాలి అని అర్థం. ఇంట్లో కూచుని అనంతంగా సాధనచేసి హస్తలాఘవం నేర్చిన వాడి చేతి కదలికలు అతి మృదువుగానూ, అప్రయత్నంగానూ ఉంటాయి. గుట్టుగా జరిగే దొంగ కదలికల్ని కని పెట్టలేము. మామూలు ధోరణిలో అన్నటు జరుగుతున్న పనిని మనం పైపైన చూసి ఊరుకుంటాం.

జాక్‌పాట్ పేకకు ఒక జోకరునీ ఒక సీక్వెన్సునీ కలిపి ఆమొత్తం 17 ముక్కల్లోంచి పనికిరాని 4 ముక్కల్ని వొదిలించుకుంటే ఎంత లాభదాయకమో ఊహించగలరు. అలాంటి పేక షో వైపుకు వెర్రిపరుగు లెత్తుతుంది. తకీమంటూ ఒకటో రెండో రౌండ్లలోనే షో చెయ్యగానే ప్రత్యర్థులు విపరీతమైన నష్టానికి గురి అవుతారు.

ఇలాంటి మాయ జరగకుండా ఆపాలనే ధ్యేయంతో Standard clubs లో ఒక రూలుంది. ఒక సారి ఆట పంచి డీలరు దస్తాని బల్ల మీద పెట్టాక దాన్నెవరూ ఆ స్థానంనుంచి కదపడానికి వీల్లేదు. అలా చేస్తే కంపల్సరీ డ్రాప్ చేసి ఫుల్‌కౌంటు ఇచ్చుకోవాలి.

ఎల్లప్పుడూ గుర్తుంచుకోండి. ఎక్కడైతే జూదం సాగుతుందో అక్కడ మాయగాళ్ళుండే ఆస్కారముంది. "కుక్కలున్నాయి జాగ్రత్త!" అన్నట్టు "మాయగాళ్ళున్నారు జాగ్రత్త!" అంటూ క్లబ్బుల బైట బోర్డు లెక్కడా పెట్టరు.

Professional clubs ఉన్నాయంటే వాస్తవానికి అక్కడ సాగే జూదం మాయగాళ్ళ ఆధీనంలో ఉన్నట్టే. శూన్యమనేది ఎప్పుడూ నింప బడటం వైపుకి మొగ్గుతుందనేది ప్రకృతి సూత్రం. ఒకప్పుడు మాయగాళ్ళెవరూలేని social clubs లోనికి కూడా ఏదో ఒక విధంగా అలాంటి

వ్యక్తులొకళ్ళో ఇద్దరో ప్రవేశాన్ని సంపాదించి తెలిసిన వాళ్ళు తెలియని వాళ్ళని వశపర్చుకునే హక్కుని కలిగి ఉంటారనే సత్యాన్ని తమకు తాము ఋజువు చేసుకుంటారు.

డీలరు ఆట పంచుతూన్నప్పుడు మిగతా వాళ్ళవీ వాళ్ళ చేతుల్నీ జాగ్రత్తగా గమనించండి. ఎవరి చేతుల తంగిమైనా అనుమానాస్పదంగా ఉంటే అతనిమీద నిఘావేసి ఉంచండి. తన పేకని ఎలా ఎత్తుకుంటాడు ఆ పైన ఏంచేస్తాడో గుట్టుగా ఒక కన్నువేసి చూస్తూ ఉండండి. అతనేమేమి చేసే ఆస్కారముందో మీకిప్పుడు తెలుసును. ముక్కల్ని క్రిందైనా జార్చేస్తాడు. లేదా వాటిమీద కూచుంటాడు. లేదా బైటికి వెళ్ళి వస్తాడు. బల్లమీది దస్తాని ఎవరైనా rearrange చేస్తే ఆ చేసిన విధానంలో కొన్ని పేకల్ని దస్తాకి బదిలీచేసే అవకాశం ఉండి ఉంటే ఆ క్షణంనుంచీ అతన్ని అతి అప్రమత్తతగా గమనిస్తూండండి. మిగతా వాళ్ళకి మీ అనుమానాన్ని రహస్యంగా వ్యక్తంచేసి అందర్నీ తయారుగా ఉంచి అతన్ని rod handedగా పట్టుకోండి. మాయ చెయ్యాలనే తలంపు రాగానే అతని గుండెల్లో రైళ్ళు పరుగులెత్తేలా చెయ్యండి. దానివల్ల మిమ్మల్నీ మీ స్నేహితుల్నే కాక ముమ్ముందు ఇంకెవర్నీ అతను టోకరా ఇవ్వకుండా మీరు చెయ్యగలుగుతారు.

సీనియర్ ఆటగాళ్ళెప్పుడూ జాక్‌పాట్ ఆటపంచే ముందు రెండు జోకర్లూ ఉన్నాయో లేదో చెక్ చేస్తారు. డ్రావ్ పేకల్ని అనవసరంగా ఎత్తకొని తడిమేవాణ్ణి జాగ్రత్తగా గమనించండి. ఆట పంపకం జరుగుతూన్నప్పుడు ధ్యానంతా మీ పేకమీదికే కేంద్రీకరించవద్దు. మీ పేకని సర్దుకునేటప్పుడు మిగతా వాళ్ళేం చేస్తున్నారో గమనించండి. పంపకం చేశాక ఏ మాత్రం సందేహమున్నా దస్తాలోని పేకల్ని లెక్క పెట్టండి. దస్తా ముక్కలు (X అందాం) అంటే జోకరూ మొదట తిరగేసిన ఓపెన్ కార్డూ

కాక మిగిలిన close చేసిన ముక్కలే క్రింద ready reckoner ఇచ్చాను.

3 దస్తాల్లో		2 దస్తాల్లో	
ఆటగాళ్ళు	దస్తాలోని ముక్కలు	ఆటగాళ్ళు	దస్తాలోని ముక్కలు
10	27	6	26
9	40	5	39
8	53	4	52
7	66	3	65
		2	78

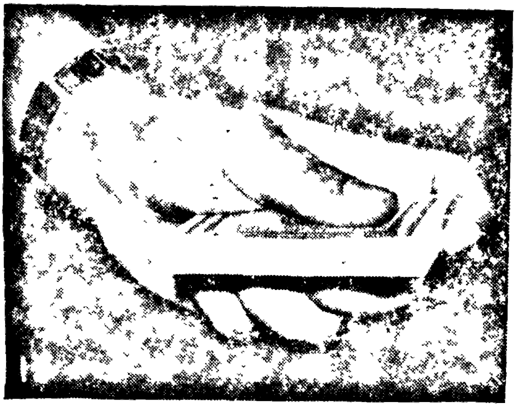
ఆట మధ్యలో కూడా ఏమాత్రం అనుమాన మొచ్చినా దస్తాలోని పేకల్ని లెక్కపెట్టండి. ఒక ఆటగాడు డిస్కార్డుచేసి క్రింది హ్యాండు ఆట టోయేముందు దస్తా పేకలు ఎక్స్ నుంచి బల్లమీదున్న ముక్కల సంఖ్యని వేసేని ఒకటి కలిపితే ఎంత వస్తుందో అన్ని వుండాలి.

తన వెనుక ఎవరినీ నుంచోనివ్వని ఆటగాడు తన భద్రత కోసం అలాచేస్తూ ఉండి ఉండవచ్చును. అయితే అతను మాయగాడు - కూడా కావచ్చును.

ఆటగాళ్ళు సాధారణంగా ఒకే రంగున్న రెండు దస్తాలని ఆటకు వాడుతూంటారు, నిజానికి రెండూ వేరు వేరు రంగులున్న దస్తాల్ని వాడ్డమే శ్రేయస్కరం. ఎందుకంటే ముక్కలు దాచిన మాయగాడు పేకముక్కల్ని దస్తాకు బదిలీ చేసేటప్పుడు దస్తాపై కార్డు రంగు మారకుండా కూడా జాగ్రత్తపడాల్సి ఉంటుంది. అది అతన్ని కొంచెం ఇబ్బందిలో పెడు తుంది. ఆట పంచాక దస్తాని బల్లమీద పరచేటప్పుడు సరిగ్గా బల్లమధ్యన 'S' ఆకారంలో పరవండి. అలాంటి వీలైన స్థానంనుంచి పేకల్ని

డిస్టర్బ్ చేసి జాగ్రత్తగా ప్రోగుపెట్టి మరో దిశగా spread చెయ్యడం అసమంజసంగా కనిపించి మాయగాడి పాచికలాన్ని హరిస్తుంది.

అయితే అతను మాయమాత్రం తప్పక చేస్తాడు. మానడు. యెవ్వరైతే చేస్తాడో మీ మనసులో ఒక అనుమానం అంకురించి పెరగాలి. మీరతన్ని అనుమానిస్తున్నట్టు అతను మిమ్మల్ని అనుమానించ నివ్వకండి. ఎందర్నో అతను వెన్నుపోటు పొడిచి ఉంటాడు. మీరతన్ని బాహాటంగా పొడిచి మిమ్మల్ని ఎన్నటికీ మరచిపోలేకుండా చెయ్యండి.



పేకదస్తాని 18 వ బొమ్మలో ఉన్నట్టుగా ఎవరైనా పట్టుకోవడం చూశారా? బహుశా చూసే ఉంటారు. కాని దాని అంతర్యమేమిటో తెలిసి ఉండదు. అలా పట్టుకున్న వ్యక్తి ముక్కల్ని క్రిందనుంచి పంచుకుని వేసు కునే bottom - dealer కావచ్చును. పేక దస్తాని అలా పట్టుకోవడాన్ని mechanic's grip అంటారు. ఈ పట్టుని ఉపయోగించి పైవో క్రిందివో కొన్ని ముక్కల్ని control చేస్తూ పేకల్ని మళ్ళీ మళ్ళీ కలపొచ్చును. ఒకే దస్తా వాడి అదే ఆటల్లో ఛీటింగ్ చెయ్యడానికి ఈ పట్టు బాగా ఉప

యోగపడుతుంది. పేకాట్లో వాడే మొత్తం 106 ముక్కల్ని ఈ విధంగా పట్టుకోవడం సాధ్యపడదు. అయితే పేకాట్లో వంచకం చేసేటప్పుడు ఈ పట్టును ఉపయోగించి మోసం చేసే వీలుంది. పంచేటప్పుడు మొత్తం 106 ముక్కలూ ఎత్తుకొని పంచరు గనుక.

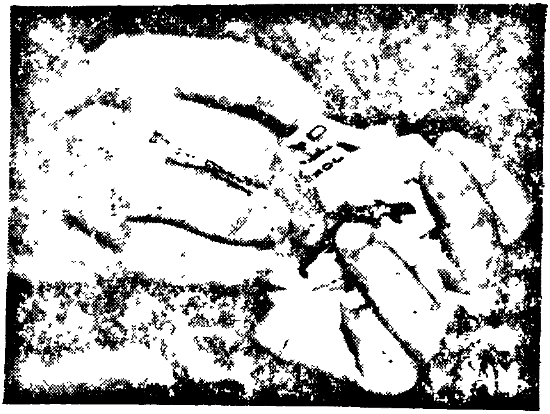
mechanic s gripతో ఏమేమి చెయ్యవచ్చును, ఎలా చెయ్య వచ్చును అనేది చెప్పాలంటే చాలా వివరణ అవసరం. ఇక్కడ చెప్ప దలచినదల్లా పేకాట్లో మాయగాళ్ళు కావలసిన ముక్కల్ని క్రింది నుంచి ఎలా పంచుతుంటారూ అనేది. ఆ వివరాల్ని ఈ క్రింది పేరాల్లో క్లుప్తంగానే ఇచ్చాను.

ఈ bottom-dealing అనేది పేకాట్లో చాలా ప్రయోజనకర మయిన ఎత్తుగడ. అయితే మాయగాళ్ళకే. విషయం చిన్నదే. పంచేటప్పుడు తనకు వేసుకునే ముక్కల్ని క్రిందనుంచి పంచడం. కాని ఈ bottom-dealing చెయ్యడంలో ప్రావీణ్యాన్ని సంపాదించడం చాలా కష్టం అయితే ఆ ప్రావీణ్యాన్ని సంపాదించడం సాధ్యమే. దానికి కావలసినదల్లా సాధన, సాధన, సాధన.

batton-dealingని రెండు విధాలుగా చెయ్యొచ్చును.

మొదటి విధానం s w, edrnase అనే అమెరికన్ చెప్పింది. ఈ విధానంలో mechanic's gripని ఉపయోగించి ముక్కల్ని క్రింది నుంచి పంచుతారు. ఈ పట్టు అసాధారణమైనది గాబట్టి దాని సంగతి ఎరిగిన వాళ్ళంటే గుట్టు బైటపడిపోతుంది. ఈ పద్ధతిగా bottom-deal చేసే వాడికి ఇది ఒక ప్రతిబంధం. అయితే నిపుణులు నిపుణులే. వాళ్ళు ఈ పట్టుని కూడా మార్చి తెలిసిన వాళ్ళకి కూడా టోపీలు వేసేస్తారు.

పంచడానికి మాయగాడు ఒక పేక దస్తా అంత దొత్తుని mechanic's gripలో 14వ బొమ్మలో చూపినట్టుపట్టుకుంటాడు. 15వ బొమ్మలో



చూపినది కలిపే ముందరి పట్టు. 14వ బొమ్మలోనిది పంచేటప్పటి పట్టు.

ఎడమచేతిలో అంకెలుండే రెండు మూలల దగ్గర మాత్రం నొక్కుతూ దస్తాని పట్టుకుంటాడు. ఒక మూలని చేతి మడమ దగ్గరా రెండో మూలని మధ్య వేలి చివరలో నొక్కి ఉంచడంద్వారా దస్తా పట్టుకో బడుతుంది. అసలు ఈ పట్టే కష్టమైనదీ సంకటమైనదీనూ. అందుచేతనే విధాయితీగా పంపకం చేయాలనుకునే వాడు ఈ రకంగా పేకని పట్టుకుని పంచే పనేలేదు.

మామూలుగా పంచేటప్పుడు ఎడమ చేతిలోని దస్తాపై కార్డుని బొటన వ్రేలు ప్రక్కకి తోసినప్పుడు మనం అప్రయత్నంగానే ఎడమచేతి మధ్య వ్రేలిని ఒకటికన్నా ఎక్కువ ముక్కలు జరగకుండా చేసేందుకు వాడతాం.

అయితే ఇక్కడ ఎడమచేతి బొటనవ్రేలు పై కార్డుని కుడివైపుకు జరిపేటప్పుడు ఒకే కార్డు జరిగేలా చేసేది మూడవ వ్రేలు. పైకార్డు కొద్ది

దూరం జరగగానే మూడవవ్రేలు దస్తా క్రింది కొస్తుంది. ఆ వ్రేలి మొన క్రింది ముక్కని మధ్య వ్రేలినుంచి విడిపించి కుడివైపుకి కొద్దిగానే జరుపుతుంది. అంటే పై కార్డు జరిగిన దూరంకన్నా కొంచెం తక్కువగా అన్న మాట. పై కార్డు కుడివైపుకి జరుగుతూండగా క్రింది కార్డు దాని క్రింది దాగుతూ తను కూడా కుడివైపుకి జరుగుతుంది.

ఇక కుడి చెయ్యి సమీపిస్తుంది. దాని మధ్య వ్రేలు క్రింది ముక్కని లాగి deal చేస్తూండగా ఎడమచేతి బొటనవ్రేలు పై కార్డుని యధాస్థానానికి సర్దుతుంది.

మాయగాడు పేకని పైకీ క్రిందికి ఊపుతూ బల్లమీద వృత్తాకారంగా త్రిప్పుతూ పంచుతాడు. ఆ స్పీడులో రహస్య కదలికలు కనుమరుగవుతాయి.

ఈ పద్ధతిని ఉపయోగించి వాస్తవం ఎవరికీ అంతుపట్టకుండా bottom-dealing చెయ్యొచ్చును. పంపకాన్ని శాంతం . పరిశీలించి చూసినా రహస్య కదలికలు గుర్తింపుకు రాకుండా ముక్కల్ని క్రిందినుంచి పంచే ప్రావీణ్యాన్ని సాధించవచ్చును. అయితే అనంతమయిన అభ్యాసం అవసరం mechanic's gripతో పేకని పట్టుకోవడమూ, దస్తా చేతిమణి కట్టువైపుకి జారిపోకుండా దాని సరయిన స్థానంలో ఉంచగలగడం చాలా కష్టం. ఈ పంపకం చేసేటప్పుడు పేకలు ఒక రకం రాపిడి శబ్దాలుచేస్తాయి. పరిసరాలు సందడిగా ఉంటే సరి. లేకుంటే అలాంటి శబ్దాలు రాకుండా జాగ్రత్తగా పంచుతారు.

చేతులు బొత్తిగా చిన్నవైతే ఈ విధానంతో bottom-dealing చెయ్యడం సాధ్యపడదు. గతంలో చెప్పినట్టు gently doesit అనేది హస్తలాఘవం చేసేవాళ్ళ ప్రాధమికసూత్రం. దస్తాని ఒదులుగా పట్టుకుంటే

క్రిందపడిపోతుంది. అలా కాక బాగా టైటుగా పట్టుకుంటే ముక్కలు వెద జల్లినట్టుగా చిందర వందరగా రాలిపోతాయి. అతి నేర్పుగా, నిమ్మళంగానూ gentleగానూ చేస్తారు మాయగాళ్ళు. మంచి పదునులో ఉన్న కొత్త పేకలు bottom dealingకి చక్కగా పనికొస్తాయి. మాయగాళ్ళకు అమితానందాన్నిస్తూ సాధారణంగా అలాంటి పేకల్ని వాడి ఆటగాళ్ళు వాడుతూంటారు.

bottom-dealing చేసే రెండవ పద్ధతి కాస్తంత సులువైనది. ఎబ్బెట్టుగా కనపడే mecian'chs gripని వాడవవసర లేకపోవడం ఒక అదనపు సానుకూలం.

ఈ పద్ధతిలో దస్తాని మామూలుగా పంచేటప్పుడు ఎలా పట్టుకుంటామో ఆ భంగిమే సరిపోతుంది. అయితే కొద్దిమాత్రం తేడా ఉంది.

16వ బొమ్మ చూడండి. అదీ పద్ధతి. దస్తాని బల్లవైపుకి కొద్దిగా వొంచి ఎడమచేతి మూడువ్రేళ్ళు దస్తా కుడిసైడు సగభాగాన్ని అందేలా పడతారు. బొటనవ్రేలు బొమ్మలో చూపిన విధంగా పైన ఉంటుంది. ఇదే పట్టు

16వ బొమ్మలో క్రిందినుంచి చూపించాము. ముక్కని క్రిందినుంచి లాగ దానికి వీలుగా దస్తా క్రింద ఖాళీని ఏర్పరచుతూ వ్రేళ్ళు ఎలా అర్థ వృత్తాకారంలో ఉన్నాయో గమనించండి.

క్రింది కార్డుకి రెండు ప్రక్కలా మాత్రమే చెయ్యి తగుల్తూంటుంది. చూపుడు వ్రేలు బొమ్మలో ఉన్నట్టు పొడుచుకుని అయినా వుంటుంది. లేదా మిగతా మూడువ్రేళ్ళ ప్రక్కకి చేరుతుంది. అదంతా పంచే వాడి వీలునను సరించి ఉంటుంది. ఈ పట్టు చాలా సులభం.

మనందరి అరచేతుల మీదా గీతలుంటాయని వేరే చెప్పనవసరం లేదు. మీ ఎడమచేతి చూపుడు వ్రేలి మొదలు చూడండి. అక్కడ ఒక లైను ఉంటుంది. అలాగే బొటన వ్రేలి మొదలు దగ్గర కూడా ఒక గీత వుంది. ఈ రెండు గీతలమధ్యా ఒక పెద్ద లావుపాటి గీత ఉంటుంది. మీరు చేతిని మూసినపుడు చర్మం ఆ గీతదగ్గర మడత పడుతుంది. దీన్ని 'మధ్య గీత' అందాం. ఆ గీత దగ్గరే చేతిలో పట్టుకున్న దస్తాలోని క్రింది కార్డు

ఎడమ సైడు చిక్కుకుపోయి bottom deal సాఫీగా అవకుండా అవరోధం కలిగే చిక్కుంటుంది మాయగాడికి. అందుచేత దస్తాని పట్టుకున్నప్పుడు క్రింది కార్డు ఎడమసైడు "మధ్య గీత" దగ్గర ఏర్పడే మడతలోనికి ఇరుక్కునేలా కాక ఆ గీతని క్రాస్ చేసేలా పట్టుకుంటాడు.

ఇక bottom deal చెయ్యటానికి కుడిచేతి మధ్య వ్రేలితో కార్డుని లాగితే చాలు బైటికొస్తుందది. 17వ బొమ్మ చూడండి.

పై కార్డుని ఎడమచేతి బొటన వ్రేలు ప్రక్కకి జరుపుతుంది. కాని కుడిచేతి మధ్య వ్రేలు లాగి క్రింద పడవేసేది క్రింది కార్డు. క్రింది కార్డుని వంచగానే పై కార్డుని బొటన వ్రేలు యథాస్థానానికి సర్దుతుంది. ఈ కదలికలన్నీ రెప్పపాటులో జరిగిపోతాయి.

కుడి చేతిమధ్య వ్రేలికి క్రిందికార్డు అంటుకునేలాచేసి దాన్ని లాగడానికి వీలుకల్పించేందుకు ఆ వ్రేలికి పైనుంచి మొదటి వేలుదగ్గర ఎడమవైపు కొంచెం తడిచెయ్యడం ఒక మార్గం. వ్రేలిని అచోట నాలికతో తాకితే సరిపోతుంది అది అశుభ్రమైన పనే అయినప్పటికీ మాయగాళ్ళు చేయకతప్పదు

మరి. క్రిందికార్డు లాగబడ్డానికి మరికాస్త వీలు కల్పించడానికి దాన్ని మధ్య వ్రేలితో లాగేటప్పుడు కాస్తంత పైకి ఒత్తిడిచేస్తూ లాగుతాడు. క్రిందినుంచి ఒకేసారి రెండు కార్డులు పడకుండా ఉండేందుకు ఎడమచేత్తో దస్తాని కొంచెం టైటుగా పట్టుకోవాల్సి ఉంటుంది.

అయితే ఒకొక్కసారి రెండేసి ముక్కలు పడ్డం కూడా జరుగుతూ ఉంటుంది. అలా ఒకసారి పడితే మరో రౌండులో తనకి ముక్క వేసుకోక skip చేస్తాడు. అంటే పైహ్యాండుకి వేసి తనకు వేసుకోక క్రిందివాడికి వేసి తదుపరి పంపకం సాగిస్తాడు. అతికపటంగా ఇతరులు ఏమరుపాటుగా ఉండటం చూసి మరీ చేస్తాడు ఆ పని. ఒకవేళ దానికి వీలు దొరక్కపోతే పంపకం అయ్యాక ఆట ఆడుతూన్నప్పుడు గతంలో చెప్పిన పద్ధతుల్లో దేన్నోవాడి అదనపు ముక్కనిగాని ముక్కల్నిగాని వొదిలించుకుంటాడు.

ఒక వ్యక్తి చర్మం పొడిగా ఉంటే మరోవ్యక్తి చర్మం చెమ్మగా ఉంటుంది. ఎడమ హస్తం బొత్తిగా చెమ్మగా ఉన్నా కుడిచేతి మధ్యవ్రేలు బాగా పొడిగా ఉన్నా ఈ రకం bottom deal ఇబ్బందికరమౌతుంది. చర్మం తడిగా ఉంటే రెండుకోట్లా అలాగే ఉంటుంది. పొడి చర్మమైనా పరిస్థితి అంతే. తడి అయితే ఎడమ చేతిని జేబురుమాలుతో తుడిచి పొడి చేసుకుంటాడు. పొడి చర్మమైతే కుడిచేతి మధ్య వ్రేలిని ఉమ్ముతో తడి చేస్తాడు.

పంచేటప్పుడు చేతుల్ని పైకీ క్రిందికీ ఊపి రహస్య కదలికలు కనపడకుండా చెయ్యాలంటే ఊపు మరీ స్పీడుగా ఉండాల్సి ఉంటుంది. దాంతో అసమంజసంగా పంచుతూన్నట్టుంటుంది. ఈ పద్ధతిలో మాయగాళ్ళు bottom - deal చేస్తున్నప్పుడు చూసేవాళ్ళు మామూలు ధోరణిలో ఆటగాళ్ళ ముందర కుప్పలుగా పడుతూన్న ముక్కల్నే చూస్తూ ముక్కల్ని లెక్కిస్తూపోతే రహస్య కదలికలు కనపడవు. అయితే పరిశీలనగా దీంట

చేతుల్ని గమనిస్తూ ఒకొక్క ముక్కా దస్తానుంచీ ఎలా లీకవుతున్నదీ విఘాయించి చూస్తే గుట్టు బైటపడిపోతుంది.

అనుమానపడిగాని లేదా అలవాటుగాగాని విఘాయించి వంపకాన్ని గమనించేవాళ్ళు ఆటలో ఉంటే మాయగాడు bottom dealing చెయ్యాలంటే అతిజాగ్రత్తగా మెలగాల్సి ఉంటుంది. ఎవరూ పట్టించుకోకపోతే చిక్కులేదు. కాని పట్టించుకునే వ్యక్తులుంటే ముందే రిహార్సు చేసుకున్న అనక్తికరమైన మాటలాడుతూ పంచుతారు. ఈ మాయమాటలు చెప్పడాన్ని ఇంగ్లీషులో patter అంటారు. సాధారణంగా ఎవరైనా అనక్తికరంగా ఏదైనా చెబుతూంటే మనం అతన్ని ముఖాన్ని చూస్తూ వింటాం. అదే గనక మాయగాడు పంచేటప్పుడు చేశామంటే అతని మాయమాటలు పూర్తి కాకముందే ఓ సీక్వెన్సూ ఒక జోకరూ అతనికి వంపకంలో చకచకా పడిపోతాయి.

ఎవరికీ గుర్తింపుకు రాకుండా వంచనగా bottom - dealing చెయ్యడం చాలా నేర్పరితనం అవసరమైన పని. అయితే పేకాట్లో దానితో మాయచేసి సొమ్ము చేసుకోడానికి ఆ నేర్పరితనం ఒక్కటే సరిపోదు. ఎందుకంటే పంచేముందర పేకల్ని కలపాల్సి ఉంటుంది. ఆపైన పైహాండు చేత కోయించాల్సి ఉంటుంది. పేకల్ని వంపకంకోసం పోగు చేసేటప్పుడు పైనోక్రిందో పేర్చిన అవసరమైన కొన్నిముక్కలు కలుపూ కోతా అయ్యాక పంచడానికి ఒక దొత్తుని చేతిలోనికి తీసుకున్నప్పుడు ఆ దొత్తు క్రిందికివచ్చి తయారుగా ఉండాలి. మాయగాళ్ళు అతినేర్పైన పద్ధతుల్ని అవలంబించి ఆ ప్రయోజనాన్ని పొందుతారు.

అయితే వాళ్ళు పంచే ప్రతీ ఆటలోనూ తిపిరీ చెయ్యరు. మామూలుగా ఆడుతున్నట్టూ ఓడుతూన్నట్టూ కనపడుతూనే ఒక్కసారిగా పెద్ద దెబ్బ తీస్తారు. మంచి అదను కనిపెట్టి ఒక పెద్ద జాక్‌పాట్ ఆట పంచివేసుకుం

టారు. ఫలితం ఎక్కువ గనుక. అయితే జాక్‌పాట్ ఆట పంచి వేసుకోవాలంటే అసలు తను జాక్‌పాట్ డీలరు అయిఉండాలి గదా! అలా కావడానికి కట్ ఫర్ సీట్స్ చేసేటప్పుడు చిన్న కార్డు కొయ్యడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. అలా కొయ్యగలిగితే ఆ కట్‌లోని మొదటి జాక్‌పాట్ ఆటనో లేదా ఆఖరి జాక్‌పాట్‌నో పంచే అవకాశం లభిస్తుంది. పేక దస్తాల్ని ప్రథమంగా ఆట కోసం అట్ట పాకెట్టులోంచి తీసేపనికి తనే ముందు కొస్తాడు. ఒక చిన్న కార్డుని గుర్తుంచుకొని పేకల్ని బల్లమీద పరచి కలిపేటప్పుడు అది ఎటు పోతోందో గమనించి ఆ చిన్న కార్డునే కోస్తాడు. ఇలా చిన్న కార్డుని కొయ్యకపోయినా మామూలు ఆట వరసలో కూడా అతనికి జాక్‌పాట్ ఆటలు పంచే అవకాశా లొస్తూంటాయి.

కట్ ఫర్ సీట్స్ చేసేటప్పుడు పేకల్ని బాగా కత్తెరవేసి కలిపి బల్ల మీద రిబ్బనులా పరచి అందరిచేతా మధ్య భాగంలోంచి కార్డులు కోయిస్తే ముందే track చేసిన కార్డుని కోసే వీలు మాయగాళ్ళకు దొరక్కుండా పోతుంది.

హస్తలాఘవం నేర్చిన మాయగాడు పేకాట్లో మాయ చెయ్యడానికి ఉపక్రమించాడంటే ఎంతో దీక్షతో సాధన చేసిన విద్యని ఆదాయం పొందే నిమిత్తం వినియోగానికి పెడతాడన్నమాట. మాయ చెయ్యడం తప్పే అయినప్పటికీ ఆ చేసేదేదో పరిపూర్ణంగా చెయ్యాలని అలాంటి వాళ్ళు అనుకోవడం రైటేనేమో! అందుకే జాక్‌పాట్ ఆటలో నాచురల్ సీక్వెన్సూ జోకరూ కూడా పంచుకొని వేసుకుంటాడు.

అయితే ఎంతటి నేర్పరి అయినప్పటికీ తన పైహ్యాండు తోడిదొంగ అయితేనే తప్ప అతను పేకనికోసే విధానాన్ని మాయగాడు కంట్రోల్ చెయ్యలేడు. ముందు దస్తాలో ఏదో ఒకచోట పేర్చిన ముక్కలు పేక కలిపాక క్రిందికి వచ్చి ఉండేంతవరకూ చెయ్యగలడు.

అలా కలిపే విధానాలు క్లిష్టమైన వెన్నో ఉన్నాయి. కొన్ని ప్రాథమిక విధానాల్ని ఇక్కడ వివరించాను.

పేకని పంచటానికి ప్రోగుచేసేటప్పుడు ఒక సీక్వెన్సూ ఒక జోకరూ క్రింద ఉండేలా పేర్చుతాడు. పేర్చడమంటే అందరికీ తెలిసేలాకాదు. బల్ల మీద చెల్లాచెదురుగా పడివున్న పేకల్ని పోగుచేసే పనిలోనే గమనించడానికి వీలులేనంత గోప్యంగా పేర్చే పనితనం జరిగిపోతుంది. పేకని

కత్తెర వేసేటప్పుడు 18 వ బొమ్మలోలాగ క్రింది ముక్కలు కలవకుండా జార్చేస్తాడు. అలా కలిపాక మామూలు కలుపు కలిపేటప్పుడు కూడా 19 వ బొమ్మలో చూపినట్టుగా క్రింది ముక్కల్ని అలాగే ఉంచేసి పేకని కోయిస్తాడు.

కోత సంగతి తరువాత చెప్పిద్దాం.

హస్తలాఘవ విధానాలు బాగా తెలియనప్పటికీ పేకని కలిపేవాడు

క్రింది ముక్కలు కలవకుండా ఉంచేస్తే సీనియర్ ఆటగాళ్ళు అనుమానిస్తారు.

అందుచేత మాయగాడు తను క్రింది ముక్కల్ని కలవకుండా ఉంచేసిన సంగతి ఇతరులకు కనిపించకుండానైనా చెయ్యాలి. లేదా క్రింది ముక్కలు కూడా కలిశాయని చూపించడమైనా చెయ్యాలి. ఈ రెండురకాలుగానూ చెయ్యగలరు మాయగాళ్ళు.

క్రింది ముక్కల్ని కలవకుండా ఉంచేసిన సంగతి అంత స్పష్టంగా కనపడకుండా ఉంచాలంటే skidding shuffle చక్కగా పనికొస్తుంది. 20 వ బొమ్మలో చూపినది ఆ కలుపే. క్రింద పేర్చిన ముక్కల్ని ఉంచి దస్తాని రెండు భాగాలుచేసి బొటన వ్రేళ్ళమీదుగా ముక్కల్ని జార్చేటప్పుడు మొదట్లో క్రింది ముక్కల్ని జారిపోనిచ్చి ఆ తరువాత రెండు చేతిలోని ముక్కల్నీ తూర్ణంగా కలవనిస్తారు. క్రింది ముక్కలు నాలుగూ మొదట్లో జారిపోవడం ఒక్క క్షణంలో జరిగిపోతుంది. వాటిని డిస్టర్బ్ చెయ్యకుండా

పేకల్ని మళ్ళీ ఎత్తుకొని ఈసారి 19 వ బొమ్మలోలాగ కలిపి కొడతకిస్తారు. ఈ విధానంవల్ల చూసినవాళ్ళు క్రిందిముక్కలు కలవకపోవడాన్ని అనుమానించే సంభావ్యత తగ్గుతుంది.

మరీ అజాగ్రత్త చిత్తగించే వాళ్ళతో ఆడుతూన్నప్పుడు మాయిగాళ్ళు మహాపీటుగా ఎలా టోపీ వేస్తారంటే ఒక జోకరూ ఒక సీక్వెన్సూ క్రింద పేర్చి ఆ ముక్కలు కూడా చక్కగా కలిసేలా కత్తెర వేస్తారు ఒక సారి. దాంతో క్రింది నాలుగు ముక్కల్లోనికి మరికొన్ని ముక్కలు దూరతాయి. ఈసారి పేకని కోయించి క్రిందనుంచి సుమారు 8 ముక్కలు పంచి తనకు వేసుకుంటాడు. వాటిలో పేర్చుకున్న జోకరూ సీక్వెన్సూ ఉంటాయి.

మరో విధానం: ఇది క్రింది ముక్కలు క్షుణ్ణంగా కలిపినట్టు అగుపడే విధానం. ఒక జోకరునీ సీక్వెన్సునీ క్రిందకాక పేకదస్తాలపైన పేర్చుతాడు. దస్తాని రెండు భాగాలు చేసి క్రింది ముక్కలుబాగా కలిసేలా చక్కగా కత్తెర వేస్తాడు. అయితే పైనాలుగూ కలవకుండా జాగ్రత్త పడతాడు. ఈసారి పేకని మామూలు కలుపు కలిపే processలో పైనాలుగు ముక్కల్ని క్రిందికి రప్పిస్తాడు. ఎలాగంటే పేకని రెండు భాగాలుగా విడదీస్తాడు. పైభాగాన్ని మామూలు కలుపు కలిపేటప్పుడు మొదట కొన్ని ముక్కల్ని card by card అంటే ముక్కకి ముక్క జారేలా కలుపుతాడు. ఈ విధానాన్ని 21 వ బొమ్మలో చూపించాను. దాంతో నాలుగు ముక్కలూ క్రిందికి వెంచేస్తాయి. ఆ భాగాన్ని బల్లమీద ఉంచి రెండో భాగాన్ని ఎత్తుకొని బాగా కలిపి బల్లమీదున్న బాగం మీద పెడతాడు దీని వల్ల చూపేవాళ్ళకు పేకని ఒకసారి కత్తెర వేసి ఆ పైనక్షుణ్ణంగా మామూలు కలుపు కలిపినట్టు అగుపిస్తుంది. ఎవరూ అనుమానించే ప్రశ్న ఉండదు.

పేకని కలిపి పేర్చిన ముక్కల్ని క్రిందికి తెచ్చే విధానం ఏదైనప్పటికీ bottom-dealing చేసేవాడి ప్రయోజనం నెరవేరడం కోతపైన ఆధారపడుతుంది. క్రిందకన్నిపేర్చిన ముక్కలున్న దస్తాని కోయమని పైహ్యాండుకిచ్చి తన ఆతురతని ఏ మాత్రం బైటికి పొక్కనీయక మహా నవ్వెమ్మతో కోతని గమనిస్తాడు. కోసేవాడు సరిగ్గా కొయ్యాలేగాని ముక్కల్ని క్రిందినుంచి పంచుకోవాలనే అతని కొండంత ఆశని వమ్ముచేసి పారెయ్యొచ్చును. కాని సర్వసాధారణంగా కోసేవాళ్ళు మిశ్రమ దస్తా

పైనుంచి సగభాగాన్ని తీసి ప్రక్కన పెడతారు. దాంతో తను పంచబోయే దొత్తు క్రిందనే పేర్చిన ముక్కలుంటాయి. bottom dealing చేసేవాడికి అంతకన్నా ఖుషీనిచ్చేది ఇంకేముంటుంది?

కొందరైతే ఒకే కోతకొయ్యాలనే నియమాన్ని కూడా పాటిస్తుంటారు. ఈ రూలు మాయగాళ్ళకెంతో ప్రయోజనకరం.

పైనుంచీ చాలా వరకు ముక్కల్ని కోతలో తీసి ప్రక్కన పెట్టేసినా కూడా bottom dealerకు ఆటంకమే. ఉదాహరణకి కోతకోశాక క్రింద ఏదో పదిహేనో ముక్కలు మిగిలితే ఆ కొన్ని ముక్కల్ని మాత్రమే ముందర పంచడం సమంజసంగా ఉండదు. కనుక వాటిని కోసిపక్కన పెట్టిన భాగంమీద ఉంచి దస్తాలోని సగభాగాన్ని ఎత్తుకొని పంపకం చేయాల్సి ఉంటుంది. దాంతో పేర్చిన ముక్కలు దొత్తులోనికి పోతాయి. ఒకొక్కసారి మిశ్రమ దస్తాల క్రింద పేర్చిన ముక్కలుండగా కొయ్యమంటే పైహ్యాందు కొయ్యకుండా పంచమంటాడు. దాంతో 106 ముక్కల్ని చేత్తోపట్టుకొని bottom-deal చెయ్యడం చాలా కష్టమవుతుంది. వాటన్ని

టిపి ఎత్తుకొని పంపం మొదలెడితే దస్తా bottom dealingకి వీలైన పైజాకి వచ్చేలోగా పంపకమే పూర్తయి పోతుంది.

తోడిదొంగలు ప్రక్క-ప్రక్కన కూచుని ఆడుతూన్నప్పుడు పేకని పంచబోయేవాడు జోకర్ని పైనుంచీ ఆరవస్థానంలో ఉండేలా పేర్చుతాడు. కోసేవాడు పేకల్ని బూటకంగా కట్ చేస్తాడు. అంటే పేకని కోసినట్టు కనపడుతుంది గాని పైముక్కలు పైనే వుంటాయి. దాంతో ఆరుగురు ఆడే ఆటలో పంపకంలో జోకరు పంచిన వాడికి పడుతుంది. జోకర్ని పేర్చి వుంచిన స్థానాన్ని బట్టి దాన్ని ఎవరికి కావాలనుకుంటే వాళ్ళకి పడేలా చెయ్యొచ్చును.

పేకని false cut అంటే బూటకంగా కోసే విధానాలెన్నో వున్నాయి. సులభంగా తెలిసిపోయేవి కొన్ని తెలియనివి కొన్ని.

కొందరు దస్తాని అయిదారు వేరు పేరు దొత్తులు చేసి మళ్ళీ వాటిని ప్రోగుచేసేటప్పుడు మొదట్లో పైనుండే ముక్కలు పైనే వుండేలా పేర్చుతారు. సరిగ్గా గమనిస్తే ఈ విధానం తెలిసిపోతుంది.

అయితే పేకని బూటకంగా కోసే ఒక చక్కని విధానం వుంది. ఆ విధానం ఇది: మిశ్రమ దస్తాని బల్లమీద వుంచండి. సగంకన్నా ఎక్కువ భాగాన్ని పైనుంచీ కట్ చేసి కుడివైపు సుమారుగా 6 అంగుళాల దూరాన వుంచండి. ఇక అదే భాగంలోంచి సగందొత్తుని తీసి మధ్యన పెట్టండి. ఇప్పుడు మీ కెదురుగా మూడు దొత్తులుంటాయి. ఎడమదొత్తు, మధ్యదొత్తు, కుడిదొత్తులు, ఈసారి కుడిదొత్తుని ఎడమ దొత్తుపైన పెట్టండి. ఇక మధ్య దొత్తుని బల్లమీద మిగిలివున్న దొత్తుపైన పెట్టండి. నీట్‌గానూ వేగంగానూ చేస్తే చూసే వాళ్ళు పేకని నిజంగానే కొయ్యడం జరిగిందనుకొని బోల్తాపడతారు. పేక దస్తా మొత్తం మొటట్లో ఎలా వుండిందో ఇప్పుడు కూడా అలాగే వుంటుంచి.

గతంలో అన్నట్టు bottom-dealing నుంచి రక్షణ పొందా లంటే పేకని సరిగ్గా కట్ చెయ్యడమే అసలైన మార్గం. చెయ్యవలసిన విధంగా కట్‌చేస్తే అసలు bottom-dealing చెయ్యడమే సాధ్యపడదు.

కలిపిన పేకని ఆటగాళ్ళు రకరకాలుగా కోస్తూంటారు. కొత్తగా తెలియని వాళ్ళు కలిపిన దస్తాపై నుంచీ సగభాగం తీసి ప్రక్కన పెడతారు. మాయగాళ్ల పంచబోయే దస్తాని ఈ విధంగా కట్‌చేస్తే అది తెచ్చిపెట్టే ముప్పు అంతా ఇంతాకాదు. పేర్చిన ముక్కలు క్రిందనే వుంటాయి గనుక చక్కగా పంచి తనకు వేసుకుంటాడు. మరికొందరు సగభాగం తీసి ప్రక్కన పెట్టి మిగతా సగాన్ని దానిపైన పెట్టి పేకల్ని square చేసి పంచకానికి ఇస్తారు. ఈ కట్ కొంచెం నయం. అయితే మాయగాళ్ళు సామాన్యులుకారు మొదట్లో కోసిన వాడు ఎన్ని ముక్కల్ని పక్కన పెట్టిందీ అతి మెలకువగా గమనించి సరిగ్గాపైనపెట్టిన క్రింది భాగాన్ని చేత్తో ఎత్తుకొని పంచుతారు. అంతేకాక అవసరంకన్నా ఒకటో రెండో ఎక్కువ ముక్కలెత్తుకొని అంత మేరకు హెచ్చుగా క్రింద నుంచీ ముక్కలు పంచుకుంటారు.

ఆటలో బాగా అనుభవం ఉన్నవాళ్ళు కట్ చేసేటప్పుడు మూడవ వంతు ముక్కలు మధ్యనుంచి తీసి పంచకాని కిచ్చి మిగిలిన వాటిలో పై భాగాన్ని క్రిందా క్రింది భాగాన్ని పైనా పెడతారు. ఇది చక్కని కోత. ఇలా కోస్తే bottom-dealing గాని second-dealing గాని చెయ్యడం కష్టమౌతుంది.

మాయ చెయ్యడానికి వెంట్రుకవాసి కూడా అవకాశం లేకుండా కోత కోసే fool-proof విధానాన్ని క్రింద వివరించాను.

దస్తాని బల్లమీద ఉంచండి. పై నుంచీ సగభాగాన్ని తీసి ప్రక్కన పెట్టి రెండో భాగాన్ని దానిపైన పెట్టండి. ఈసారి దస్తాని square చేసి మధ్య నుంచి మూడోవంతు ముక్కలుతీసి పైన పెట్టండి. ఇప్పుడు చేసిం

దంతా మరోసారో రెండోసార్లో చెయ్యొచ్చును. ఇదంతా చెయ్యడానికి కొన్ని సెకండ్లకన్నా ఎక్కువకాలం పట్టదు. అయితే ఇలా కోస్తే పేకల్లో ఏ భాగం ఎక్కడికి వెళ్ళింది trace చెయ్యడం చాలా కష్టం. ఈ కోత కోశారంటే మాయగాడి కుయుక్తుల పేక పిసికేసినట్టే. అయితే ఈ కోత వాడుకలో లేకపోవడంవల్ల చూసేవాళ్ళకి ఎబ్బెట్టుగా ఉంటుంది. ఈ సీరియల్ చదివిన వాళ్ళు దాని ప్రాధాన్యత గుర్తిస్తారని నా నమ్మకం.

bottom dealer ముందుగా ముక్కల్ని పేర్చుకోకుండా మాయ చెయ్యలేడు. ఆ పేర్చడం పంచకానికి ముందు పేకల్ని పోగుచేసేటప్పుడో డ్రాప్ చేసి కూచున్నపుడు ఏమీ తోచక అన్నట్లో బల్లమీది డ్రాప్ పేకల్ని చూస్తున్నట్టు నటిస్తూనో చేస్తాడు. డ్రాప్ పేకల్లో ఒక సీక్వెన్సునీ ఒకజోకర్నీ క్రిందో పైనో పేర్చి పెట్టి ఇతరులకు అనుమానం రాకుండా మాయగాళ్ళు డజన్ల కొద్దీ సార్లు కలుపుతారు. ఎంత కలిపినా పేర్చిన ముక్కల క్రమం చెదరదు. ప్రయత్నిస్తే మీరు కూడా అలా చెయ్యగలరు.

13 ముక్కల్ని తీసుకోండి. వాటిల్లో పైన ఒక సీక్వెన్సూ ఒక జోకరూ ఉండేలా పేర్చండి; ఈసారి పేకని కలపండి. మొదటి నాలుగైదు ముక్కల వరకూ ఒకొక్క ముక్కా జరిగేలా 21వ బొమ్మలో చూపినట్టుగా కలపండి. ఆ తరువాత పట్టింపు లేకుండా మిగతా ముక్కల్ని కలపండి. దానివల్ల పై నాలుగు ముక్కలూ క్రింది కొస్తాయి. మళ్ళీ కలపండి. ఈసారి చివరి నాలుగైదు ముక్కలూ **card by card** జరిగేలా కలపండి. దాంతో మళ్ళీ ఆ నాలుగు ముక్కలూ పైకొస్తాయి. పేర్చిన ముక్కలు చెదరకుండా ఈ విధంగా ఎన్నిసార్లయినా పేకని కలపొచ్చును.

తను ఆట పారేసి కూచున్నపుడు తదుపరి డీలరు తనైతే డ్రాప్ పేకల్లో కొన్ని ముక్కల్ని పైవిధంగా పేర్చి అలాంటి పేర్చడమేమీ చెయ్యలేదన్నట్టుగా బూటకంగా కలిపి ప్రక్కన పెడతాడు. ఇక పంచకంకోసం పేర్చిన పేకలు పైనో క్రిందో ఉండేలా పేకని ప్రోగుచేస్తాడు.

అంచేత ట్రాప్‌పేకల్ని అనవసరంగా కలిపేవాడిని రహస్యంగా గమనించండి. అతను ముక్కల్ని పేర్చడమో అరచేతిలో దాయడమో చేసే ఆస్కారముంది. అదే విధంగా పేకని పంచేముందర డీలరు పేకని ఎలా ప్రోగు చేస్తున్నాడో గమనించండి. పేకని సదా fool proof విధానాన్ని అవలంబించి కోయండి. డీలరు నిజాయితీ గలవాడని నమ్మి అతనిచేత దగా చేయబడటంకన్నా అతన్ని అనుమానించి ముందు జాగ్రత్త తీసుకోవడమే శ్రేయస్కరం.

అస్తమానమూ జాక్‌పాట్ ఆటల్లో జోకరు తనకే పడుతూంటే ఇతరులకు అనుమానం కలిగే ప్రమాదముంది. కనుక మాయగాళ్ళు అప్పుడప్పుడూ జాక్‌పాట్‌లో జోకరు పంచుకోక ఒకటో రెండో సీక్వెన్సుల్ని పంచి వేసుకుంటూంటారు.

కట్ జోకర్లతో అదే మామూలు ఆటలో. జోకరు కొయ్యక ముందే మూడు కట్ జోకర్లు తన చేతిలో ఉండేలా పేకని పంచడం సాధ్యమని మీకు

తెలుసా? అంతటి ద్రోహం సరిపోనట్టు మాయగాళ్ళు మామూలు ఆటలో కాబోయే మూడు జోకర్లే కాక ఒక సీక్వెన్సును కూడా పంచుకోగల సమర్థులు.

అదెలాగో వివరించనివ్వండి.

అప్పుడే ఎవరో ఆట చేశారనుకుందాం. ఇక మాయగాడు పంచాలి. సహజంగానే అప్పుడే ఆట కావడంవల్ల బల్ల మీద సీక్వెన్సులూ ధంకాలూ కావలసినన్ని అందుబాట్లో ఉంటాయి. మాయగాడికి జాకీల ధంకాలు రెండు కనపడ్డాయనుకుందాం. పేకని పోగు చేసేటప్పుడు మూడు జాకీలు పేకకి అడుగునా మరో 6 ముక్కల పైన రెండో జాకీల ధంకా ఉండేలా పేర్చుతాడు. అంటే క్రింది మూడు ముక్కలూ, క్రిందినుంచి 10, 11, 12వ ముక్కలూ జాకీలయి ఉంటాయన్నమాట. ఇక కోసేవాడు పేక దస్తా మధ్యన కాక కాస్త పైకి కోసి దానివల్ల పంపకం అయ్యాక తన చేతిలో కనీసం 15 ముక్కలయినా మిగిలితే మాయగాడి సంకల్పం నెరవేరినట్టే.

పంపకంలో క్రింది మూడు జాకీలు తనకి వేసుకుంటాడు. అలా పంచాక మిగతా మూడు జాకీలూ చేతిలోని దొత్తులో క్రిందినుంచీ 7,8,9వ స్థానాల్లో ఉంటాయి. తన చేతిలోని దొత్తుని ప్రక్కనుంచీ చూస్తే ఆ మూడు జాకీలూ ఉన్న స్థానం సరిగ్గా ఎక్కడో అతనికి ప్రాక్టీసువల్ల ఖండితంగా తెలుస్తుంది. ఆ స్థానం కనుమరుగవకుండా అటే రెప్ప వాల్చకుండా చూస్తూ చేతిలోని ముక్కల్ని కోసినవాడు ప్రక్కన పెట్టిన దొత్తుమీద ఉంచుతాడు. ఇక జాకీ జోకరు కావడానికి తను పేకని కోయవలసిన స్పాటు ప్రక్క ప్రక్కనున్న మూడు ముక్కల దళసరి తనమంత వెడల్పుగా ఎప్పుడైతే ఉందో అక్కడ అతి సునాయాసంగా కోసి ఒక జాకీకి జోకరు హోదా కలుగచేస్తూ బైటికి లాగుతాడు.

చేతిలో మిగిలిన ముక్కలు 15 కన్నా ఎక్కువవున్నపుడు వాటిని కోసి ప్రక్కన పెట్టిన ముక్కలపైన పెడితే పేర్చిన జాకీలు పైనుంచి ఆరవ ముక్కకన్నా క్రిందికి ఉంటాయి. అక్కడ జోకరు కొయ్యడం అన్నిక్లబ్బుల్లోనూ పరిమితమే. మాయగాడు తనకి మూడు జాకీల్ని వంచివేసుకున్నాడన్న విషయం ఇతరులకు తెలియనప్పుడు జోకరు కోసిన విధానాన్ని అనుమానించవలసిన అవసరమే ఎవరికీ ఉందనిపించదు.

ఇక మూడు కట్ జోకర్లూ ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సూ జోకరు కట్ చేయక ముందు ఎలా వేసుకుంటాడనే చమత్కారానికొద్దాం. ఈసారి క్రింద పేర్చిన మూడు జాకీలపైనా ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సుండేలా పేర్చుతాడు. అంటే క్రింది మూడూ జాకీలూ, అపై మూడుముక్కలూ కలిపి నాచురల్ సీక్వెన్సూ అపైన అరు పొడిముక్కలూ క్రిందినుంచి 13. 14, 15వ ముక్కలు జాకీలు ఉండేలా పేర్చుతాడన్నమాట. అంటే క్రింది 15ముక్కలు పేర్చినవే. అలా పేర్చుకున్నాక నైస్‌గా క్రింది ఆరుముక్కలు పంచుకొని జాకీని గతంలో చెప్పినట్టు ప్రమాన లేకుండా కోస్తాడు. దాంతో చేతిలో ఎంత పెద్ద పేక పడేది ఊహించండి. పాపం గెలుద్దామని గంపెడాశతో ఆ ఆటని ఆడినవాళ్ళు తిన్నగా వెళ్ళి మాయగాడు పన్నిన వలలో చిక్కుకుంటారు. మాయగాళ్ళు ఇలాంటి తిరకాసు లెన్నో చెయ్యగలరు. మిగతా వాళ్ళు మరీ అజాగ్రత్తగా ఉంటే దానికితోడు ఆటలో మాయగాడికి తోడు దొంగలుంటే మోసపుచ్చడం మరీ సులభం. మచ్చుకి ఒక విధానాన్ని చూద్దాం. మాయగాడి తోడుదొంగ ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సు పంపకానికి ముందుగానే అరచేతిలో దాస్తాడు. మాయగాడు వంచి మూడు కట్ జోకర్లని కూడా అతనికి వేస్తాడు. ఇక జరిగేదేమిటో ఊహించవచ్చును. చూసే వాళ్ళకి పరిస్థితి కలుషితమైనదని అనిపించదు. ఒకతను పంచాడు, అదృష్ట వశాత్తూ మరొకతనికి పెద్దాట పడింది, అతను గెలిచాడు, అనుకుంటారేతప్ప పరమద్రోహులు తమని దగాచేసి దోచుకున్నారని తెలుకోలేరు.

పేకల్ని పంచడమనేది ఏకరీతిగా జరిగేపని. డీలరు పేకని పంచే టప్పుడు చేతులు రెండూ లయబద్ధంగా కదులుతూ ఒకొక్క ఆటగాడికి ఒకొక్క ముక్కని పంచుతూ పోతాయి. మాయగాడు కూడా అదేరీతిగా చేస్తాడు గనుకనే అతను మోసంగా పంచే విధానాన్నెవరూ అతి సూక్ష్మంగా పరిశీలించరు. పైనుంచి ఒకొక్క ముక్కని ఒకొక్క ఆటగాడికి పంచేపనికి ఎంత సమయాన్ని తీసుకుంటాడో తనకి క్రిందనుంచి ఒకముక్కని పంచు కునేదానికి అంతకన్నా ఎక్కువ సమయం తీసుకోడు. bortom dealing చేసేటప్పటి కదలికలూ పైనుంచీ ముక్కని పంచే చేతి కదలికలు వేరైనప్ప టికీ ఈ రెండు పనుల్నీ తన నేర్పరితనంతో ఒకేరీతి సునాయాసంతో చేస్తాడు.

అయితే ఎప్పుడో ఒకప్పుడు క్రిందనుంచి లాగితే ముక్క బైటికి రాకపోవడంలో ఏసరంత తొట్రుపాటు పడతాడు. అలా జరగ్గానే తనింకా తోలెడంత సాధన చెయ్యాల్సి ఉందనే సంగతి గుర్తించి ఈసారి నేర్పరి తనంలో మరింత పారంగతుడై వస్తాడు. నిజానికి గతంలో చెప్పినట్లు పేకాటకు రెండుదస్తాలు ఒకేరంగువి కన్నా వేరువేరు రంగులవి వాడ్డం ఎంతైనా మంచిది. అలా వాడితే1bottom-dealer పైనుంచీ వేస్తూ న్నట్టు తనవద్ద ముక్క ఒకరంగుదీ నిజానికి తనకి పడింది వేరేరంగుదీ అవి ఎవరైనా గమనిస్తే అది అతనికి సంకటకరమౌతుంది.

అలాంటి తేడాల్ని మీ రెవ్వరైనా గమనించినా, లేదా అతను తనకు ముక్క వేసుకునేటప్పుడు తొట్రుపాటు పడ్డం గమనించినా, లేదా పంచేటప్పుడు తనకు ఒక రౌండులో ముక్క వేసుకోకుండా skip చేసినా కూడా డీలరు చేతిలో చివరికి 18 ముక్కలే ఉన్నట్టు గమనించినా....మీరు కష్టించి గడించిన సొమ్ముని ఒడ్డి ఆడుతూన్న అక్కడి పేకాటలో ఏవో ఘోరమైన తేడాలు జరుగుతున్నాయని వెంటనే గ్రహించాలి. అలా గ్రహించిన మీదట వాటిని చేస్తూన్న మాయగాణ్ణి మీ ఆటగాళ్ళ group

నుంచో లేదా క్లబ్బునుంచో పారద్రోలే బాధ్యత మీకు ఆపాదించవలసిం దని తెలుసుకోండి.

కాని అది అనుకున్నంత సులువుకాదు. ఆటగాళ్ళందరికీ bottom dealer ఎలా మోసం చేస్తాడనేది వివరించి చెప్పి మీరెవర్ని అనుమాని స్తున్నారో అతను లేనప్పుడు తెలియజేసి అందర్నీ అప్రమత్తతగా ఉండేలా చెయ్యండి. గతంలో చెప్పిన fool - proof కోతకోస్తే bottom dealing చెయ్యడం ఎవరివల్లా కాదు. అయితే bottom - dealer ని red handed గా పట్టుకోలేం. మీరేమి ఎత్తిచెప్పినా దానికి సరైన సూటి సమాధానాలూ, సంజాయిషీలూ ఎలా ఇవ్వాలో ముందే ఆలోచించుకొని తయారుగా ఉంటాడు. అందుచేత అతణ్ని నలుగురూ అనుమానిస్తున్నా రన్న విషయాన్ని అతనికి స్పష్టంగా తెలిసేలా చెయ్యండి. ఎవడో మోస గాడు మనలోనే ఉండి అందరికీ టోకరా ఇస్తున్నాడని పట్టుబడితే తోలుఒలి చేస్తామనీ నలుగురూ తరచుగా అంటూంటే బిక్క చచ్చిపోతాడు. మాయ చెయ్యడానికి భయపడతాడు.

కాని ఇలాంటి తేడాలు అపరిచితమైనచోట అపరిచిత వ్యక్తుల్తో ఆడుతూన్నప్పుడు మీరు గమనించి మాయగాణ్ణి మరమ్మత్తుచేసే ప్రయత్నం చేస్తే కథ అడ్డంతిరిగే ప్రమాదముంది. ఆనాటితో ఆట అప్పటికి చాలించి ముమ్మందు అక్కడికి వెళ్ళడం మానుకుంటే సరి.

హస్తలాఘవంతో మాయ వంచకంచేసి మోసపుచ్చే మరో విధానం ఉంది. దీన్ని second dealing అంటారు. ఇది చెయ్యడం చాలాకష్టం. పేకాట (రమ్మీ)లో కన్నా poker, మూడు ముక్కలాట, కోతముక్క, black jack, ఇలాంటి ఆటల్లో మాయ చెయ్యడానికి భేషుగ్గా ఉపయోగ పడుతుంది. వెనుక డిజైను ఛాయలు మార్చి మార్కింగు చేసిన పేకతో రబ్బర్ బ్రిడ్జ్ ఆడితే second dealing చేసి ప్రత్యర్థులకి చక్కగా టోపీలువేసే వీలుంటుంది.

32)

ఒక్క ముక్కలో చెప్పాలంటే పై కార్డుకాక పైనుంచీ రెండవ ముక్కని పంచివెయ్యడమే second deal dg అంటే.

ఈ విధానాన్ని వాడి పేకాటలో ఏం చెయ్యొచ్చునో చూద్దాం. ఆరు గురి ఆటలో మీరు A అయి ఆట పంచాలనుకుందాం. ఒకానొకదశలో మీరు C కి ముక్క పంచాక ఆ తరువాతిముక్క జోకరని మీకు తెలుసనుకుందాం. ఇక పంపకం మీదాకా వచ్చేవరకూ second dealing చేస్తారు. అంటే పైనుంచీ రెండవ ముక్కని పంచుతూ వెళతారు. పై కార్డు పంచుతున్నట్టే అగుపడుతూ పైనుంచి రెండవ ముక్కని D కి వేస్తారు. అలాగే E కి F కి పైనుంచి రెండవ స్థానంలో ఉన్న ముక్కల్ని పంచి మీకు పైకార్డుని అంటే జోకరుని వేసుకుంటారు. మీరు పంపకం చేశారన్నది కేవలం ఉదాహరణని వివరించడంకోసమే వ్రాశానండోయ్!

ఈ second dealing చేసే విధానాలెన్నో ఉన్నాయి. కష్టమైన విధానాలు శ్రేష్ఠమైనవీ అతివాకచక్యం అవసరమైనవీనూ. తేలిక విధానాలు వాడితే చేసిన పని వెల్లడి అయే అస్కారా లెక్కువ. ఒక మధ్యస్తమైన విధానాన్ని క్రింద వివరించాను. 22 వ బొమ్మలో పేకని పట్టుకునే విధానం ఉంది చూడండి. ముఖ్యంగా ఎడమచేతి బొటనవ్రేలూ, చూపుడు వ్రేలూ, మధ్యవ్రేలూ ఎక్కడెక్కడున్నాయో గమనించండి.

బొటనవ్రేలు చేతిలోని పేకకి చివర పైముక్కని కొద్దిగా నొక్కుతూ ఉంటుంది. ఇక పంచేటప్పుడు బొటన వ్రేలు పై ముక్కని కొద్దిగా లోనికి లాగుతుంది. ఈ మాయ పంపకంలో అతిక్లిష్టమైన పని ఏమిటంటే పై కార్డుని కొద్దిగా మాత్రమే వెనక్కి లాగిన తరువాత బొటన వ్రేలి అంచుని పైనుంచి రెండవ కార్డుమీదికి ఏనరంతగా ఉంచి వ్రేలి మొనతో రెండవ కార్డుని కూడా పైకార్డుతోపాటు వెనక్కిలాగడం. అలా రెండు ముక్కలూ వెనక్కి లాగబడ్డాక బొటన వ్రేలు ఆ రెండింటినీ కుడివైపుకి జరుపుతుంది.

ఈ విధానంతో second dealing చెయ్యడంలో ఉన్న ఒకే ఒక్క కష్టమల్లా పైనున్న ఒకముక్కనో మూడు ముక్కల్నో కాక ఖచ్చితంగా రెండు ముక్కల్ని కొద్దిగా వెనక్కి లాగి కుడివైపుకి తొయ్యడం. అలా రెండూ కుడివైపుకి రాగానే కుడిచేతి మధ్య వ్రేలు క్రింది ముక్కని లాగి డీల్ చేస్తుంది. ఎడమ బొటనవ్రేలు పైముక్కని యథాస్థానానికి సర్దు

తుంది (బొమ్మ 28). పక్క ఎడమ బొటన వ్రేలు రెండు ముక్కల్ని కుడివైపుకి తోస్తుంది. నైపుణ్యమున్న second - dealer లు అలా

సంపకం యెంత సేపయినా చెయ్యగలరు. The sting అనే సినిమాలో Pavl Newman ఈ సంపకంచేసి చూపిస్తాడు. అయితే క్లోజప్‌లో చూపిన చేతులు అసలైన card - sharp వే అనుకోండి!

ఈ సంపకంలో ప్రావీణ్యాన్ని సంపాదించడం అతికష్టం. అయితే ప్రావీణ్యాన్ని సంపాదించే వీలుంది. దానికి పుట్టుకతో వచ్చిన నేర్పరితనంతోపాటు అనంతమైన సాధన అవసరం.

అట్ట జోకరుని second-dealer తనకు పంచుకొని వేసుకోగలడు. సంపకానికి ముందర పేకని తోగుచేసేటప్పుడు పిల్లిని పైనుంచి ఏ రెండోముక్కగానో మూడోముక్కగానో పేర్చుతాడు. దాన్ని డిస్టర్బ్ చెయ్యకుండా పేకని కలిపి కోయిస్తాడు.

పైహ్యాండు దస్తా పైనుంచీ ఎన్నో కొన్ని ముక్కల్ని కోసి ప్రక్కన పెడతాడు. అతను హెచ్చు భాగమే తీసి ప్రక్కన పెడితే second-dea erకు దస్తాపైన తను పేర్చిన ముక్కని కూడా పంచే అవకాశమొస్తుంది. కోసేవాడు మామూలు ధోరణిలో సిరిగాని అంతకన్నా హెచ్చు ముక్కల్నిగాని తీసి పక్కన పెడితే అవీలు కలుగుతుంది. అలాంటి కోత తరచూ సంభవిస్తూంటుంది.

పిల్లి పైనుంచీ మూడో ముక్క అనుకుందాం. కోసిన పైముక్కలు బల్ల మీద ఒక ప్రక్క ఉండగా మిగతా భాగాన్ని ఎత్తుకొని మాయగాడు Aగా పంపకం మొదలెడతాడు. ఆఖరి ముక్కని Dకి పంచాక చేతిలోని దొత్తు అయిపోతే బల్లమీది పేక దొత్తుని తీసి సంపకం సాగిస్తాడు. Eకి ఒకటీ Fకి ఒకటీ ముక్కలు పంచాక పిల్లి తనకు అప్రయత్నంగానే వదుతుంది.

అలాకాక మొదట్లో చేతిలో ఉండిన పేక ఆఖరి కార్డు Bకి పంచాక ఖర్చయిందనుకుందాం. అలాంటప్పుడు బల్ల మీది పేకని ఎత్తుకొని Cకి Dకి పైనుంచి ఒకొక్క కార్డు వేస్తాడు. అలా వేశాక చేతిలోని దొత్తు పైన

జోకరుంటుంది. తనకు పంచుకునే అవకాశం E, Fలకు ఒకొక్క కార్డు పంచాక వస్తుంది. వాళ్ళిద్దరికీ second-dealing చేసి పిల్లిని తనకి వేసు కొని చల్లగా దక్కించుకుంటాడు.

Second-dealing చెయ్యగలిగిన వాడు మామూలు ఆటల్లో రెండు పిల్లుల్నీ తనకి పంచుకునే వీలుంది. పంపకానికి ముందు ఒక పిల్లిని పైముక్కగానూ రెండోదాన్ని పైనుంచి 7వ ముక్కగానూ పేర్చుతాడు. కత్తెర వేసి కలిపేటప్పుడు పై 7 ముక్కలూ చెదరకుండా ఉంచడం చాలా సులువు. ఆ తరువాత మామూలు కలుపు కలిపి పై 7 ముక్కల్నీ క్రిందికి తెస్తాడు.

అయితే ఈ దశలో క్రింది కొచ్చిన జోకరు పలుగురికీ కనపడే ఆస్కారముంది. ఆ మాత్రం కూడా కనపడకుండా జాగ్రత్తపడాలంటే ముందుగా ఒక జోకర్ని పైనుంచి రెండవ కార్డుగానూ రెండోదాన్ని 8వ ముక్కగానూ పేర్చుతాడు. అలా పేర్చి క్రిందికి తెచ్చినపుడు ఒక జోకరు క్రిందినుంచి రెండవ కార్డుగా ఉండి మరుగున పడుతుంది. మళ్ళీ మామూలు కలుపు కలిపి పిల్లుల్ని మొదట్లో పేర్చిన స్థానాలకు తెస్తాడు.

హస్తలాఘవంలో ఎన్నో విధాలుగా గారడీచేసే శక్యత ఉంది, నేను వివరిస్తున్నవన్నీ ప్రాథమిక విధానాలు మాత్రమే. పాఠకులు వాటిని సాధనచేసే దృక్పథం కలిగి ఉండరనీ వాటిని అరికట్టే విధానాలని తెలుసు కునే ఆసక్తి కలిగి ఉంటారనే తలంపుతో అంతమేరకే వివరిస్తున్నాను.

అందుచేత మొదట్లో అన్నట్లు ఒక పిల్లిని పైనా రెండో పిల్లిని పైనుంచి 7వ స్థానంలోనే పేర్చాననుకుందాం.

ఇక్కడ మామూలాట పంచేటప్పుడు రెండు పిల్లుల్నీ తనకి పంచి వేసుకోవడమే మాయగాడి ధ్యేయం.

పైహ్యాండు సింగిల్‌కట్ చేశాక పేకదస్తా క్రింది భాగాన్ని ఎత్తుకొని

పంపకం మొదలెడతాడు. Cకి ఆఖరు ముక్క వేశాక చేతిలోని పేక ఖర్చయి పోయిందను కుందాం. Aగా తనకు ఒక కార్డు వేసుకునే ముందు D, E, Fలకి ఒకొక్క కార్డు వెయ్యాల్సి ఉంటుంది. కనుక బల్లమీది కోసిన పేకని ఎత్తుకొని D, E, Fలకి మూడు ముక్కలు second-dealing చేసి పిల్లని తనకు పంచుకుంటాడు. అలా చేశాక రెండవ పిల్ల పైనుంచి మూడవ స్థానంలో ఉంటుంది. పైరెండు ముక్కల్ని B Cలకి వేసి D, E, Fలకి second-dealing చేసి రెండో పిల్లని కూడా దక్కించు కుంటాడు.

పేర్చేటప్పుడు రెండు పిల్లలకి మధ్యన 6 ముక్కల్ని ఉంచడానికి కారణముంది. మొదట్లో ఎత్తుకొని పంచిన పేకలు తనకొక కార్డు వేసు కున్నాక అయిపోతే ఏర్పడే పరిస్థితికి అనుగుణంగా ఉండేందుకు అలా చేస్తాడు. అలాంటప్పుడు పై కార్డు తనకి పంచుకోవాలంటే దానికి ముందుగా 6గురికి 6 ముక్కలు second-dealing చెయ్యాల్సి ఉంటుంది. పై జోకరు క్రిందున్న 6 ముక్కల్లోనే రెండో జోకరు పెడితే మొదటి పిల్ల కో పంచేసే second-dealing లోనే ఎవరికో పడిపోతుంది. అలా జర క్కుండా 6ముక్కల్ని రెండు పిల్లలకి మధ్యన పెడతాడు. మొదటి పిల్లని తనకు వేసుకోగానే దానిక్రింద ఉండేది రెండోపిల్ల. దాన్ని తనకి వేసుకో దానికి మరో 6ముక్కల్ని second-deal చెయ్యాల్సి వుంటుంది. నిజమే. ఇది కష్టమైన పనే. కాని ఇలాంటి పనుల్లో తిరుగులేని ప్రావీ ణ్యాన్ని సంపాదించినవాడికి కాదు

Second-dealing చేతనైనవాడు ఇంకా ఎన్నో గారడీలు చెయ్య గలడు. ఒకజోకరు ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సుకూడా పంచుకోగలడు. తక్కువ మందిలో ఆడుతూన్నప్పుడు ఇలాంటి వీలు హెచ్చుగా వుంటుంది. ఆటలో తనుకాక మరో ఇద్దరున్నారనుకుందాం. పై పదిముక్కల్ని పేర్చితే ఈపనికి

సరిపోతుంది. జోకరూ ఒకనాచురల్ సీక్వెన్సు ముక్కల్ని పైనొకటి, 4, 7, 10వ స్థానాల్లో మిగతా ముక్కలూ ఉండేలా పేర్చుతాడు. కోతకొయ్యగా తన చేతికొచ్చిన క్రిందికొత్తు తన పైహ్యాండుకి చివరిముక్క చేరాక అయిపోతే ఇక second-dealing చెయ్యాల్సిన పనేలేదు. ఒకవేళ చివరి ముక్క తనకు పడ్డా లేక తన క్రిందహ్యాండుకి పడ్డా దాని కనుగుణంగా second-dealing చేసి ఆనాలుగు ముక్కలూ తనకుపంచివేసుకుంటాడు.

కోతకోసిన విధానాన్నిబట్టి పైనపేర్చిన ముక్కలు పంపకంలోకి వస్తే వస్తాయి లేకపోతేలేదు. అలారాకుంటే second-dealing చేసే వాడు ఇరకాటంలో పడతాడు. అయితే తక్కువ మందితో ఆడుతూన్నప్పుడు హెచ్చుసార్లు పేకని పంచే అవకాశాలొస్తాయి. వాటిలో కొన్నిటినైనా second-dealer తన స్వప్రయోజనానికి వాడుకుంటాడు.

Second - dealer చేసే గారడీని అరికట్టే విధానాలున్నాయి. అసలు పేకని పట్టుకునే విధానమే కొద్దో గొప్పో అతని ఉద్దేశాన్ని వెల్లడి చేస్తుంది. అయితే ఆ పట్టును మార్చడం సాధ్యం కావడం ఒకటే కాక second - dealing చేసే వేరు వేరు విధానాలకు వేరు వేరు విధాలుగా పేకని పట్టుకోవడం అవసరం. అంచేత ఫలానా విధంగా పేకని పట్టుకుంటేనే పంచేవాడు second - dealing చెయ్యబోతున్నట్టని నిర్ధారణకాదు. ఏమైనప్పటికీ second - dealing చేసే దానికి పేకని పట్టుకునే విధానం మామూలు విధానం కానేరదు. పైనుంచి రెండో ముక్కల్ని లాగేటప్పుడు ఒక విధమైన రాపిడి శబ్దాలొస్తాయి. ఆ శబ్దాలవల్ల కూడా second - dealing ని పసిగట్టొచ్చును. బాగా మన్నగా ఉన్న పేకలు వాడినప్పటి కన్నా పెళుసుగా ఉండే ప్లాస్టిక్ పేకలు వాడినప్పుడే అలాంటి శబ్దాలెక్కువ పుడతాయి. పేకల మీదుండే తెల్లని బోర్డరు రెండవకార్డుని పేకనుంచి లాగుతున్నప్పుడు ఆ ముక్కని స్పష్టంగా కనబరచి second - dealer ని

ఇబ్బంది పెరుగుతుంది. అందుచేత పేకాటకు తెల్లని బోర్డరున్న పేకల్ని వాడ్డమే మంచిది.

అయితే రెండు వేరు వేరు రంగులున్న పేకల్ని వాడుతూన్నప్పుడు second - dealer అసలైన ఇబ్బందికి గురి అవుతాడు. పై ముక్క అస లుకి నీలంరంగుది కాగా పేకలోంచి బైటకివచ్చి తనకు పడింది ఎరుపుదైతే ఎంత అసహజంగా ఉంటుందో ఆలోచించండి.

పైముక్కలు కోతలో డిస్టర్బ్ కాకుండా ఉంచేనే second - dealing చెయ్యడం కుదురుతుంది. దాన్ని పూర్తిగా అరికట్టాలంటే సరైన మార్గం fool-proof కోత కొయ్యడమే. ఆ కోతవల్ల పై ముక్కలూ క్రింది ముక్కలూ కూడా దస్తాలోపలికి పోతాయి.

ఇక నాలుగోరకం మాయగాడి సంగతి చెప్పుకుందాం.

వీడు పెద్ద పెద్ద క్లబ్బుల్లో సూట్లూ బూట్లూ వేసుకొచ్చే వాళ్ళతో ఆడతాడు. కోటు చెయ్యిక్రింద సుమారు మనం రిస్టువాచీ కట్టుకునేచోట ఒక రబ్బరు బ్యాండు తగిలించుకొని ఉంటాడు. ఎవరూ చూడనప్పుడు సరైన అదను కనిపెట్టి సీక్వెన్సులూ జోకర్లూ అందులోనికి దూర్చుతాడు. అవసర మున్నపుడు వాటిని బైటకి గోప్యంగా లాగి అనవసరమైన ముక్కల్ని వాటి స్థానంలోనికి తోస్తాడు. వీలున్నపుడు వాటిని మళ్ళీ ఆటలో ఉన్న పేకలకి కలిపేస్తాడు. ఈ పని చెయ్యడానికి అతి చాకచక్యమున్న చేతి పనితనం, కపటమూ, మొండిధైర్యమూ అవసరం. రబ్బరు బ్యాండులోనికి ముక్కల్ని దూర్చడంలో ఉన్న ఇబ్బందిని తొలగించడానికి ముందే ఒక ముక్కని అందులోనికి దూర్చి ఉంచుతాడు. ఆ కార్డు చేతికి అంటుకున్న ట్టుండి ముక్కలు దాయడానికి ఒక సదతలా పనికొస్తుంది.

మాయగాళ్ళు ఎన్నోరకాల ఉపాయాలు కనిపెట్టి మోసాలు చేస్తుం టారు. పైన చెప్పింది sleeving చేసే ఒక విధానం మాత్రమే. ఏ

స్లీవరూ తనెలాంటి కిటుకు ఉపయోగించి ముక్కలు దాస్తున్నాడనేది మరెవరికీ చెప్పరు. అది అతని వృత్తి రహస్యం— ఆమాటకొస్తే కొందరు మాయగాళ్ళ కోటు చేతుల లోపల రహస్యంగా జేబులు కూడా ఉంటూంటాయి.

పేకల్ని sleeve చెయ్యడం అరచేతిలో దాయడంకన్నా కష్టమైన పని. Cheating కి అది మేలైనది కూడా. ఎందుకంటే Sleever బైటికెళ్ళి ముక్కల్ని పారెయ్యరు. వాటిమీద కూచోరు. దస్తాకి బదిలీ చెయ్యరు. చెక్కుచెదరని విధానంతో బల్లదగ్గర కూచుని ఉంటారు. కొద్ది గొప్పో తెలుసుంటే ఆటకొచ్చే ముందర కాస్తంత 'పుచ్చుకొని' వస్తారు. అయితే పేకదాకా 'పుచ్చుకోవడం' ఆటలో అక్రమంగా గెలిచి ఇంటికో లేక 'మరెక్కడికో' వెళ్ళేటప్పుడు చేస్తారు.

కోటు తొడుక్కున్న ఆటగాడు ఒక చేత్తో రెండో చెయ్యి మణికట్టు దగ్గర 'ఏదో' చేస్తున్నా, లేదా పేకలు పట్టుకుని ఉన్న చేతుల్ని తరచూ బల్ల క్రింద పోనిస్తున్నా మీకు అనుమానం కలగాలి. అయితే అతను మీకన్నా అతి అప్రమత్తతగా (alert) ఉంటాడు. మీరు చూడ్డంలేదని రూఢి చేసుకునే మాయచేస్తాడు.

Bottom - dealers, Second - dealers లా కాక ఒకరు **Sleever** అని మీకు తెలిస్తే అతన్ని **red hwnded** గా పట్టుకునే వీలుంది. ముక్కలు దాచాడని తెలిసినప్పుడు Sleeve ని చెక్ చేస్తే సరి. అయితే అతను అదే హైక్లాస్ పరిసరాల దృష్ట్యా చెక్ చెయ్యడం సభ్యత అనిపించుకోదు. కాని ధర్మజూదం జరిగేలా చూసే దృష్ట్యా తనిఖీ తప్పక చెయ్యాల్సి ఉంటుంది. దోషిని శిక్షించకపోతే నిర్దోషులకు అన్యాయం చేసినట్టే లెక్క. అయితే చెక్ చేసే ముందర నిజంగా ముక్కలు దాచాడని నిర్ధారణ చేసుకోండి. పంపకం కాగానే దస్తాలోని ముక్కలు లెక్కపెడితే ముక్కలెలాగూ తక్కువుంటాయి. ఆ తేడాని ఎలాగూ పరిశోధించక

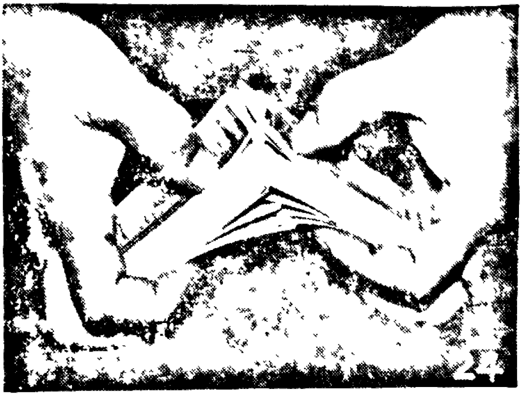
తప్పదు. అప్పుడు అందరి కోటు చేతుల్లోనూ తనిఖీ చేద్దామని ప్రతిపాదించండి. దాంతో గొడ్డలి తిన్నగా వెళ్ళి దోషి నెత్తిన పడుతుంది. అయితే అపరిచిత వ్యక్తుల్తో ఆడేటప్పుడు ఇలాంటి ప్రయత్నాలు చెయ్యకండి. చల్లగా అక్కణ్నుంచి జారుకోవడమే ఉత్తమం.

అంతేకాదు. జూదంపైనే ఆధారపడి బ్రతికేవాళ్ళు ఎన్నో రకాలుగా పేకాటలో గారడీ చేస్తారు. ఒకే బోర్డులో ఇలాంటి వాళ్ళు కూడుని వాళ్ళ సంగతి తెలియని ఒకర్నో ఇద్దర్నో అతి systematic గా మాయచేసి దోచుకుంటారు. అలాంటి జూదం సాగుతూన్నప్పుడు ఆట మధ్యలో పేక దస్తాలు మొత్తం గోప్యంగా ప్రక్కకి తీసేసి ఇదివరకే ముక్కలన్నీ పేర్చి పెట్టిన పేకదిస్తాల్ని ప్రవేశపెట్టి బూటకంగా కలిపి అబద్ధపు కోత కోసి పంచుతారు.

ఈ క్రింద వివరించిన కత్తెర కలుపుని గమనించండి.

దస్తాని రెండు భాగాలుచేసి కత్తెర కలుపు వేసేటప్పుడు చేసేలా interleave చెయ్యండి. రెండు భాగాల్నీ బాగా లోతుగా కలవనివ్వొద్దు. రెండు భాగాల చివరలు ఒకదాన్నొ, ఒకటి చొచ్చుకొని ఉన్న స్థితిలో ఈసారి రెండు భాగాల్నీ రెండు చేతుల్తో ఒక అంగుళం పైకెత్తండి. ముక్కల్ని కత్తెరవేశాక మధ్య భాగాన్ని పైకి వొంచి ఒకదానిమీద ఒకటి గెంతించబోతున్నట్టే కనపడుతూ మధ్య భాగాన్ని పైకివొంచి రెండు భాగాలకూ ఉన్న కలయికని 24 వ బొమ్మలో చూపినట్టు bveak చేసెయ్యండి. మొదట్లో లాగే రెండు భాగాలూ రెండు చేతుల్లోనూ ఉంటాయి. రెండు భాగాల చివరల్ని అంటీ అంటనంత దగ్గరగానే ఉంచి చటుక్కున మొదట్లో ఏ భాగం మీద ఏ భాగముండిందో అలా పెట్టెయ్యండి.

ఇదంతా వేగంగానూ చక్కగానూ చేస్తే పేకని కలుపుతూన్న చేతుల్ని కాక ఆటెటో చూస్తూన్న వాళ్ళకి పేక కలిసిందనే అనిపిస్తుంది.



మాయజూదాన్ని వృత్తిగా పెట్టుకున్న వ్యక్తులు కలిసి ఆడుతూ ఎలా మాయ చెయ్యగలరనే దానికి ఇది చిన్న ఉదాహరణ మాత్రమే. ఆటలో ఉన్న ఏ ఒకరో ఇద్దరో అమాయకులు అబెటో చూస్తూంటే సరే సరి. వాళ్ళు జాగ్రత్తగా ఉన్నా కూడా మోసగాళ్ళు డజన్లకొద్దీ విధానా లాకరించి వాళ్ళ ధ్యాసని మళ్ళిస్తారు. అలాంటి అబద్ధపు కలుపు కలిపాక పైన కూచున్న తోడిదొంగ బూటకపు కోతకోస్తే సరి. పేర్చిన దస్తాలతో పంచిన పెద్ద స్టేకు జాక్ పాట్ ఆటలో ఒక అమాయకుడికి జోకరూ పెద్ద ముక్కల జోడీలూ, మరో అమాయకుడికి ఒక సీక్వెన్సూ మిగతావన్నీ మంచి జోడీలూ పడి మాయగాళ్ళలో ఒకడు రెండో రౌండ్లో ఆట తిప్పేస్తే కరెన్సీ ఎలా రాలుతుందో వేరే చెప్పనవసరంలేదు. ఇలాంటి గారడీలు మరో రెండుసార్లు జరిగితే ఏమౌతుందో ఊహించండి. రెండు జాక్ పాట్ కౌంట్లు ఇస్తేచాలు మొత్తం బ్యాంకే ఖవరమై పోతుంది. అమాయకులిద్దరూ విశ్రమించడం పాపం పెందరాళే జరుగుతుంది. వాళ్ళు పోగానే శవాన్ని పీక్కుతినే రాబందుల్లా మాయగాళ్ళు దోచుకున్న సొమ్మును సమానంగా పంచుకుంటారు. ఇక మనలోమాట. ఓడిన ఆటగాళ్ళు చెమ్మగిల్లిన కళ్ళతో బైటికి

పోవడం మీరెప్పుడైనా చూశారా? నేను చూశాను. పేకల్లో గుర్తులెన్ని ఉంటాయో అన్నిసార్లు.

ఆట మధ్యలో మొత్తం పేకల్ని రహస్యంగా మార్చి వేయడం జరిగితే దాన్ని గుర్తించటానికి ఒక మార్గం ఉంది. మీరు ప్రస్తుత పేకని పట్టుకున్నప్పుడు గతంలో పట్టుకున్న పేకముక్కలకన్నా అవి చల్లగా ఉంటాయి. అతి సీరియస్ ఆటలో ఇలాంటిది జరుగుతూంటుంది. అలాంటి ఆటలోనే మీరు ఈ తారతమ్యం పసిగట్టగలగాలి.

నిజం చెప్పాలంటే పేకాట్లో హస్తలాఘవంతో మాయచేసే వాళ్ళ వల్ల కలిగే హాని తప్పించే రక్షణ లేనేలేదు. కపటం జూదమే వాళ్ళ వృత్తి.

ఇక హస్తలాఘవంతో మాయచేసి పేకాట్లో సొమ్ము గెలిచేవాడు ప్రాక్టికల్‌గా ఎలా చేస్తాడో చెప్పనివ్వండి.

పెద్ద పెద్ద అంగలేస్తూ హడావిడిగా క్లబ్బులోనికి ప్రవేశించి ఆతురతగా పేకాట గదిలోనికి దూరతాడు. ఇంకా ఆట మొదలు కాకపోవడం చూసి ఆడేవాళ్ళకోసం పిచ్చిగా వెతకటం మొదలెడతాడు. అలా బైట సోఫామీదకూచుని కబుర్లాడుకుంటున్న ఇద్దరు ఆటగాళ్ళని ఆహ్వానిస్తాడు. అందాకా అంటూ టేబుల్‌టెన్నిస్ ఆడుతూన్న మరో ఆటగాణ్ణి కూడా ఆటకి పిలిచి, కట్‌ఫర్ సీట్స్‌లో చిన్న ముక్కకోసి మొదటి జాక్‌పాట్ ఆటలో పేకని పేర్చుకొని పంచి ఓ పెద్ద ఆట వేసుకొని.........

అబ్బే! ఇదంతా వరదాకి రాశాను మమా! ఇలాంటి పనులు మాయగాడు చెయ్యనే చెయ్యడు. అసలు పేకాట ఆడదామనే ఆసక్తే పెద్దగా కనపరచడు. ఏదో పిచ్చాపాటీ మాటాడుతూ కూచుంటాడు. పేకాటలో గెలిచి ఇంటికి పట్టుకెళదామనే భ్రమతో వచ్చేవాళ్ళు వేంచేసి బోర్డు ఏర్పరచినపుడు తనుకూడా జాయిన్ అవుతాడు.

ఆట మొదలుకాగానే తొందరపడి హస్తలాఘవకార్యకలాపాలు

మొదలెట్టరు. ముందు తన ప్రత్యర్థుల్ని పరిశీలిస్తాడు. అక్కడ అతను రెగ్యులర్‌గా ఆడేవాడైతే తనతో బోర్డులో ఆడుతూన్నవాళ్ళు ఎంత మెలకువగా ఆడేరకాలో ముందే తెలిసి ఉంటుంది. ఒకవేళ వాళ్ళు అమాయికులైతే ఎంతో కష్టించి తను అభ్యాసం చేసిన హస్తలాఘవవిద్యని ప్రయోగించడానికి నిర్ణయించుకుంటాడు. అయినా కూడా వెంటనే రంగం లోనికి దిగడు. అతిజాగ్రత్తగానూ నేర్పరితనంతోనూ ఆడతాడు. తనచెయ్యి హెచ్చులో ఉంటే అంతకన్నా కావలసిందేముంటుంది? మామూలు ధోరణి లోనే గెలిస్తే చక్కగా సొమ్ము జేబులో వేసుకొని విశ్రమిస్తాడు. ఇక మిగతావాళ్ళు అనుకుంటారు........

ఎంత చక్కగా ఆడాడు! ముక్క కలిసింది! దాంతో గెలిచాడు! ఆ మూడో జాక్‌పాట్‌లో బ్రతుకుతేవి ఆటకో వది రౌండ్లు పెనుగులాడాకే గదా అతనికి జోకరొచ్చింది! ఆ ఆటలో ఫలానా అతను పుల్‌కౌంటు ఇవ్వలేదూ అతనికి? ఆ ఫలానా అతను ఫూల్‌రెండి! అన్ని ఆటలూ ఆడేస్తాడు.

మిగతావాళ్ళు ఆట కంటిన్యూ చేస్తారు.

మాయగాడు మర్నాడు సాయంత్రం మళ్ళీ వస్తాడు. నిన్నటి ఫలానా అతని పత్తాలేదు. బహుశా జీతాలొచ్చాక మళ్ళీ వస్తాడుగాబోలు. అలా ఆరుబయట కూచుని నలుగురితో పిచ్చాపాటీ మాటాడుతూండగా మరో ఫలానా అతను గేటులోంచి లోనికి రావడం చూస్తాడు. వీడొచ్చాడన్న మాట ఈరోజు! ఈ అనుమాన పిశాచంలో ఆపకపోతేనే మంచిది.

కాస్సేపు కాలక్షేపంచేసి మాయగాడు చల్లగా రోడ్డుమీదకి జారుకుని గంటసేపయ్యాక మళ్ళీ వస్తాడు.

ఫలానా అతను అప్పటికే మొదటి బోర్డులో ఆడుతూంటాడు. గుడ్! రెండో బోర్డులో చోటుంది. అందులో ఆడుతూన్న ఐదుగురూ మంచోళ్ళే! మంచోళ్ళంటే జూదగాళ్ళయి ఉండి పేకల గురించి ఎరిగి ఉండాల్సిన విషయాలేవీ బొత్తిగా తెలియని వాళ్ళన్నమాట.

జాయిన్ అవుతాడు.

చెయ్యొచ్చునా అడుగుతుంది. మొదటి కట్ అపే సరికి మొత్తం 400 చిప్సులో మూడొందలే మిగుల్తాయి. రెండో కట్‌లో అంతంత మాత్రంగా ఫలితాన్నిచ్చిన ఒక చిన్న ఆట చేస్తాడు. తరువాతి ఆట జాగ్రత్తగా ఓర్పుగా అది కూడా ఒక మాదిరి పెనాల్టీ ఇచ్చుకుంటాడు.

ఇక అప్పుడొస్తుంది తను జాక్‌పాట్ ఆట పంచే వంతు!

అనాయాసంగా ఒక జోకరూ, 4 ముక్కలున్న ఒక సీక్వెన్సు అడుగున ఉండేలా పేకల్ని పోగుజేసి ఒక సారి కత్తెరవేసి మరోసారి మామూలుగా కలిపి పేకని పైహ్యాండుచేత కోయిస్తాడు. పైహ్యాండు దస్తా పైనుంచీ మమూలుగా సగం పేకల్ని ఎత్తి అవొత్తు క్రింది ముక్కని చూసి తన కలే మంచిదని చేశాడనుకుని మురిసిపోతూ చేతిలోని కోసిన దొత్తుని బల్లమీద పెట్టి "ఒకటి" కోసం పెద్ద పెద్ద అంగలేసుకుంటూ బైటికెళ్తాడు.

ఇక పేకాట గదిలోని శబ్దాలూ సిగరెట్ల పొగల మధ్యన మాయగాడు జాక్‌పాట్ ఆట పంచడం మొదలెడతాడు.

పంపకం జరుగుతూండగా ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు పసపిట్టలకన్నా అధ్వాన్నంగా కబుర్లాడుతూంటారు. అసలు ఆటాపిక్‌గాత అరగంటగా సాగుతూన్నదే. అవేవో ఇళ్ళస్థలాలంట. అదేదో చట్టంవల్ల ఏవో చిక్కులొచ్చి వడ్డాయట. వాళ్ళ లాయరు ఏదో సలహా ఇచ్చాట్ట. వగైరా, వగైరా. మూడో ఆటగాడు ఆటప్రక్కకి వొంగి సీసాలోంచి గాజుగ్లాసులోనికి అతిజాగ్రత్తగా బీరు వొంపడంలో నిమగ్నుడై ఉండగా నాలుగోవాడు పంపకం పూర్తయే వరకూ ఆగితే కొంపలు మునిగిపోతాయన్నట్టు తన ముందర పడుతూన్న ఒకొక్క ముక్కనీ టప్ టప్ అంటూ ఎత్తుకొని సర్దుకుంటూంటాడు.

దస్తాని నీటుగా బల్లమీదపరచి ఒకముక్కని ఓపెన్‌చేసి మాయగాడు తన పదమూడు ముక్కల పేకని ఎత్తుకొని ముక్కలు సర్దుతాడు. జోకరూ,

నాలుగు ముక్కల సీక్వెన్సూ లెక్కగా ఒక ధంకా రెండుటోడీలు! కార్డుషో అన్నమాట!

వస్తూ వస్తుంది. అనుమానించని వ్యక్తుల్ని దగా చెయ్యడం అంత సులభం!

తనకాక మరో నలుగురు ఆడతారు ఆ ఆటని. జాక్‌పాట్ కదా! ఎవరో ఒకరు ఆట చెయ్యడం సాధారణంగా లేటవుతుంది. ఈలోగా పేకలు బ్రతికేస్తాయి!

నాలుగు పిక్కలు వేస్తయ్యాక సంకటంలో పడతాడు మాయగాడు. తన బ్యాడ్! మిగతావాళ్ళ పేకల్లో ఓకులు తగ్గుతూపోతున్నాయేమో! చెయ్యి తగ్గులో ఉంది. అసలు తనకి షోకార్డు వస్తుందా?

చివరికి షోకార్డు పైహ్యాండు చేతికొంచి పడుతుంది. పైవాడు కొట్టిన డై-9 ని ఎత్తుకొని 6వ రౌండ్లో ఆటవేస్తాడు. బ్రతుకులేని పేకలాడుతూన్న ఇద్దరు షాక్ తింటారు. 50 ఓకులే ఇచ్చిన తనకి అరషాకూ నాలుగో అతనికి డబుల్‌షాకూ తగుల్తాయి. పాపం అతనిది కూడా పెద్దాటే! డ్రాప్ చేసిన తనకి ఇదంతా వినోదంగా ఉంటుంది. తను భలేగా తప్పించుకున్నాడు హి! హి! !

పైకి ఏమీ ఎరగనట్టుగా కూచుంటాడు మాయగాడు. తన పెద్దాట వల్ల సంతోషాన్ని కూడా వ్యక్తంచెయ్యడు. ఓడిన వాళ్ళలో ఒకడు మాయగాడి పై హ్యాండుమీదికి విరుచుకుపడతాడు. డై-9ని కొట్టాల్సినంత పనేమొచ్చింది? దానివల్ల షో అయిపోలేదూ! ఆ ఒంటరిగా ఉన్న స్పే-Q ని పట్టుకుకూచున్నది దేనికి? పచ్చడికా? పాపం నిజంగానే పశ్చాత్తాప పడతాడు మాయగాడి పైహ్యాండు.

మాయగాడికి ఒక బ్యాంకుకు పైగా వస్తుంది కలెక్షను. పాపం ఫుల్ కౌంటు ఇచ్చుకోవాల్సొచ్చిన వాళ్ళలో ఒక మన్నిత మనస్కుడు తన దగ్గ

రున్న చిప్పు చాలకపోవడంతో బిక్కముఖంవేసి 20 చిప్పు రేపిస్తాను సరేనా అంటాడు. అసలు విషయమే అతనికి తెలిసివుంటే!

"దాందేముంది సార్! మరేం ఫరవాలేదు!" ఉదాత్తమైన కంఠంతో అంటాడు మాయజూదగాడు. పలుగురితోనూ మంచితనం నటించాలి మరి!

చూశారా? ఎంత మంచి స్వభావం యితనిది! 20 చిప్పు తక్కువిచ్చినా పేచీపెట్టక సరిపెట్టుకున్నాడు.

తన్ని అనుమానించని బంచ్, నేర్పుగా క్రిందనుంచి పంచుకున్న 6 ముక్కలూ, ఆపైన ఓ పెద్ద జాక్‌పాట్ ఆట గెలుపు. ఆ రోజుకి హస్తలాఘవ ప్రయోగం అంతటితో సరిపెడతాడు.

మూడోకట్ జాగ్రత్తగా అడి డ్రాప్‌లుచేసి చివర్లో ఒక చిన్నాట చేసి యిచ్చిన డ్రాప్‌లు తిరిగి రాబట్టుకుంటాడు. మూడో కట్ అంతమవుతుంది.

హల్లో సార్! బెంగుళూరు నుంచి వాపసు వచ్చేశారా? అంతా కులాసా? రండి నాసీటు ఖాళీయే! మీరాడండి. నాకెలాగూ డిస్పెన్సరీ కెళ్ళే పనుంది.

అదీ సంగతి. ఇక యింటిదారి పడతాడు ఆత్రమార్జనతో.

ఇవి రెండురోజులు మాయగాడు ఆడిన విధానాలు.

ఏ జూదగాడైనా ఆటగెలిస్తే గెలుస్తాడు. ఓడితే ఓడతాడు. తను మామూలు విధంగా గెలిస్తే మాయగాడికి నమ్మక్కే లేదు. చెయ్యి తగ్గులో ఉన్నప్పుడే ముక్కలు దాచో లేక మాయ పంపకం చేసో తన ఆటతీరుని మెరుగు పరుస్తాడు. అతిగా ఏమీ చెయ్యడు. ఒక సిట్టింగులో మహా చేస్తే రెండుసార్లు మాయపంపకాలూ ఒకసారి ముక్కలు దాయడమూ చేస్తాడు. అయితే ఆతనికి అతివిశ్వాసమూ, చలనంలేని తలకాయలూ, తీక్షణంగా చూసే కన్నులూ ఇవ్వండి....ఆరోజు చస్తే మాయ చెయ్యడు. రేపు అనేది ఖానే వస్తుంది.

నిమ్మళంగా ఆర్భాటం లేకుండా పోతాడు. ప్రతిరోజూ గెలిచి వెళ్ళడు. అప్పుడప్పుడూ ఓడి కూడా వెళ్తుంటాడు. అయితే పోయేది తక్కువ.

చెయ్యి మరీ తగ్గులో ఉన్నా మాయచెయ్యడు. అలాంటిరోజు మాయ పంపకంచేసి వేసుకున్న పేకమూడా నెగ్గదు. వీలైనంత త్వరగా లేచిపోతాడు. మర్నాడు కూడా అక్కడ పేకాట ఆడతాడుగా!

చిన్న స్టేకు ఆడేటప్పుడు కూడా మాయజూదం ఆడడు. ఒకవేళ అలా ఆడి గెలిచినా పెద్ద ప్రయోజనమేముంది? హస్తలాఘవం చేసినప్పుడలా తన రహస్యం వెల్లడిఅయ్యే రిస్కుంటుంది. తనకున్న అతినేర్పైన విద్యని అతితక్కువ ప్రయోజనంకోసం వినియోగిస్తే దానివల్ల పెద్ద పెద్ద లాభాలు గడించే అవకాశాలు కోల్పోయే ప్రమాదముంటుంది.

తక్కువమందితో ఆడితే మాయగాడికి విందు భోజనం వడ్డించినట్టే లెక్క. ఎందుకంటే ఏ ఇద్దరితోనో ముగ్గురితోనో ఆడినప్పుడు వాళ్ళెటు చూస్తున్నారో గమనించి వాళ్ళదృష్టి మరలగానే చేసేదేదో లిప్తకాలంలో చేసెయ్యొచ్చును. పైగా ఆటలు పంచే వంతు ఎక్కువ సార్లొస్తుంది. Palming చేసి హెచ్చు ముక్కల్ని దాచినా కూడా తక్కువమంది ఆడే ఆటలో దస్తాసైజు తగ్గిందనే విషయం అంత సులువుగా గుర్తింపుకురాదు. అందుచేతనే ఆటలో చేరాక ఓడినవాళ్ళోగెలిచినవాళ్ళో కొందరు వెళ్ళిపోయే వరకూ ఓర్పుగా కాచుకొని ఉండి ఆపైన అసలు పనికి ఉపక్రమిస్తారు మాయగాళ్ళు.

యజమానురాలిని ముద్దుపెట్టుకునే అవకాశముంటే ఆ ఇంటి పరిచారికని ముద్దాడ్డం అనేది పెద్దమనిషి తరహా. హస్తలాఘవ మాయజూదగాడు కూడా పేకాట్లో అలాంటి వైఖరినే అవలంబిస్తాడు. ఓకులెప్పుడూ తక్కువ చెప్పడు. ఎవరైనా బాకీ ఉన్నదానికన్నా ఎక్కువ సొమ్మిస్తే నిజాయితీగా

వావను చేస్తాడు. ఇతరుల పేకల్ని దొంగచాటుగా చూడడు. ఇతరుల ఆట గురించి కామెంట్ చెయ్యడు. హస్తలాఘవం నేర్చినవాడు చిన్న చిన్న తిపకలు చేసి కొద్ది కొద్దిలాభాలు పొందడాన్ని ఆశించడు. నిజాయితీగల వ్యక్తిగా కనపడతాడు. ఇతరులు తనని అనుమానించని రీతిగా మసులు కుంటాడు. సత్యాన్ని తన గేలానికి ఎరగా తగిలించినప్పుడే అబద్ధం ఇతరుల్ని నిస్సందేహంగా బుట్టలో వేసుకోగలుగుతుంది. సరైన అదనుకోసం కాచుకొని ఉండి ఒకేసారి గట్టిదెబ్బ వేస్తాడు. తమని అంతగా దెబ్బతీసిన దేమిటో కూడా దెబ్బతిన్నవాళ్ళకు అర్థంకాదు.

హస్తలాఘవ మాయగాళ్ళ మాయనుంచి తప్పించుకోవడం కష్టాతి కష్టమనేమాటని మరీ మరీ చెప్పాలి. మీరు జాగ్రత్తగానే ఉంటారన్నది నిజమే. అయితే ఆట మొదటినుంచీ చివరి షో దాకా అతన్నే గమనిస్తూండడంకాదు. అతను చేసేదల్లా మీ దృష్టి మరల్చినప్పుడే అతినైపుణ్యంతో చేస్తాడు. The Day of the Jackal అనే సినిమా చూశారా? అందులో Jackal తను పట్టుబడే వరకూ తనకోసం గాలిస్తున్న ఫ్రెంచ్ పోలీసుల కన్నా ఒక అడుగు ముందుంటాడు, card-sharpar కూడా అంతే. అయితే కాలగమనంతో పాటు అతను కూడా పట్టుబడే దినం వస్తుంది. కాని తనకున్న నైపుణ్యాన్ని విద్యనీ ప్రయోగించి పట్టుబడే వరకూ ఎంతో లాభాన్ని గడిస్తాడు. మీరు అతని వల్ల ఎంత నష్టపోక ముందు అతన్ని పట్టుకోలేరంటే ఆ పట్టుబడడం వల్ల కలిగే అవమానాన్ని అతను లెక్క చెయ్యడు. తన ఆట కట్టిన చోట మానేసి మరో చోట ఆడుకుంటాడు. వేరేవాళ్ళ సొమ్ము కొల్లగొట్టుకుంటాడు.

అసలు అతను మాయచేస్తున్నా డనేది మీకెలా తెలుస్తుంది? అది తెలియనివ్వడు. దాంతో మీరు వెయ్యి కళ్ళతో మాయజూదాన్ని కనిపెట్టబూనితే మీరు అందర్నీ అలా గమనించాల్సి ఉంటుంది. అదిచాలు అతన్ని మీరు ఏకాగ్రతతో గమనించలేకుండా చెయ్యడానికి. మీకు అతనంటే కొత్తో కూస్తో అనుమాన ముందని గ్రహిస్తే అతనే మిమ్మల్ని తప్పించుకు తిరుగు

తారు. కాని పూర్తిగా కాదు. దానివల్ల మీ అనుమానం పెరగొచ్చును గనుక. అప్పుడప్పుడూ మీరున్న బోర్డులో కూడా కూచుని ఆడతాడు. ఏమీ మాయచెయ్యడు. దాంతో మీ అనుమానాలు నిజంకావేమోననే మీమాంసలో మీరే పడతారు.

నా మాటనమ్మండి, తనని మీరు అనుమానిస్తున్నారేమోనన్న తన సందేహాన్ని అతనెంత కపటంగా పైకి తెలియనివ్వడో అంత కపటంగా అతనంటే మీకున్న అనుమానాన్ని మీరు దాయలేరు.

అతను తిపిరీ చేశాడనీ అనుమానమొచ్చిన ఆటల్ని మీరు పాడేసి కూడా అతనివల్ల కలిగే హానినుంచీ తప్పించుకోలేరు. ఉదాహరణకి ఒక ఆటని ఎంచి వేసుకున్నారని మీకు అనుమానం కలిగిందనుకుందాం. ఆ ఆట మీరు సింపుల్‌గా పాడేస్తారు. మరో ఆటలో ముక్కలు దాచి పెద్ద ఆట గెలవబోతున్నాడని అనుమానించారనుకుందాం. ఆ ఆటకూడా మీరాడరు. మీరు ఏమీ చర్యతీసుకోకుండా ఉండాలనడంలేదు. ఇదంతా ఒక సంగతిని విపులీకరించడానికి చెబుతున్నాను. అలా మీరు అతని మాయ బారినుంచీ తప్పించుకుంటూంటే అతను ఆటలు చేసి సొమ్ము గెలుస్తూ పోతాడు. దాంతో ఆటగాళ్లు సొమ్ము ఓడి ఇక ఆడే తాహతే కోల్పోతారు. దాంతో మీరు గెలిచే అవకాశాలు నశించి ఓడే సంభావ్యతే పెరుగుతుంది. మీరు అన్నీ తెలిసి వుండి, ఇతరులు తెలియక పోగొట్టుకున్నదంతా మాయ గాడికి మిగులే అవుతుంది.

ఇద్దరో ముగ్గురో హస్తలాఘవ మాయగాళ్ళు కలిసి దొంగాటలాడి పద్ధతి ప్రకారం బోర్డుని దోచుకుంటే దానికి గురైన అమాయకుల గతి వర్ణనాతీతం. ఇలాంటి చిత్రవధ ముదిరిన ప్రతి జూదగృహంలో జరుగుతూంటుంది.

ఉదాహరణకి ముగ్గురు హస్తలాఘవం నేర్చిన తోడుదొంగలు ఉమ్మడి గారడీకోసం ఆటలో కూచున్నారనుకుందాం. మూడోవాడు హస్త

లాఘవం చేతకాని తోడుకొంగైనా కావచ్చును. వాళ్ళని మాయగాడు—1 (మా—1), మా—2, మా-3 అందాం. వాళ్ళ తిపిరీలు ఈ క్రింది విధంగా ఉంటాయి.

మా-1 ఒక పెద్దాట పంచివేస్తాడు-తనకి కాదు. మా-2 కి వేస్తాడు. మరోసారి ఇంకోలా అవుతుంది. మా-2 పంచగా మా-1 గెలుస్తాడు. ఇంకోసారి మా-2 ముక్కలు దాస్తాడు. ఆ సమయంలో మా—1, మా-3లు అమాయకుల దృష్టిని మరల్చుతారు. మరోసారి ఆటపారేసిన మా-1 ఆడుతూన్న మా-3 పేకని చూస్తాడు. చల్లగా డ్రాప్ పేకల్లోంచి మా-3కి కావలసిన కీలకమైన ఒక ముక్కని అరచేతిలో దాచి ఈసారి మా-3 అవాల్చి చెప్పుడు తను ముక్క లాగుతానంటూ ముందుకొచ్చి దస్తానుంచి ముక్క తీసినట్టే కనపడుతూ చేతిలో దాచిన ముక్కని అతిలాఘవంగా మా-3 కిస్తాడు. మరోసారి మా-2 ఆడగా అమాయకు డెవరో ఆటవేస్తే ఓకులు తక్కువ చెబుతాడు. ప్రక్కనే ఆటపారేసి కూచున్న మా—3 ఓకుల లెక్క సరిపోయిందంటూ మా-2 పేకని కట్టమీదికి విసిరేస్తాడు.

పేక పారేసిన మా-1 తొంగి ఆడుతూన్న మా-2 పేక చూస్తాడు. డ్రాప్ పేకల్లోంచి మా-2 కవసరమైన లైఫ్ కార్డుని palming చేసి సరిగ్గా -2 దస్తాలోంచి ముక్కతీసేముందర దస్తా పైకి కలిపేస్తాడు.

బిల్లపైనా బిల్లక్రిందా వాళ్ళు చెయ్యగల మాయ సైగలకి అంతూ వంతూ ఉండదు. గతంలో వాటి గురించి చెప్పాను.

ఆట డ్రాప్‌చేసి కూచున్న మా-1 ఒక నాచురల్ సీక్వెన్సుని అరచేతిలో దాచి మా-2 కి గోప్యంగా సైగచేస్తాడు. ఆ సైగచేసిన విశిష్టమైన విధానాన్ని బట్టి సంగతి అర్థమైపోయిన మా—2 "చూడవోయ్! యెలాంటి ఆటపడిందో!" అంటూ తన పేకని మా—1 చేతికిస్తాడు. దాంతో-మా-1 సీక్వెన్సుని 13 ముక్కలకి కలిపి అదే సమయాన అమాయకులు యెంత మెలకువగా ఉన్నారో గమనిస్తారు. ఏ కాస్త ఏమరుపాటుగా ఉన్నా మూడు పనికిరాని ముక్కల్ని తనే అరచేతిలో దాచేసి బాగా మెరుగైన పదమూడు

ముక్కల పేకని మా-2 కిస్తాడు. ఒకవేళ అమాయకులు తన చేతుల్ని గమనిస్తూంటే మా-2 కి మొత్తం 16 పేకలూ ఇచ్చేస్తాడు. ఇతరులకు తెలిసినంత మేరకు మా-1 పేకని ఒకసారి చూసి పాపను చెయ్యడానికి తీసు కున్నట్టు. అందుచేత చూసి ఇచ్చేసినట్టు కనపడాలి. అదనపు 3 ముక్కల్ని ఒదిలించుకోవడానికి మా-2 కైతే చాలినంత సమయం ఉంటుంది. అంతగా అమాయకుల్లో ఎవరైనా గమనిస్తే మహా అయితే మాయగాళ్ళలో ఒకడి చేతి రహస్య కదలికని చూడగలరు. చూసేవాళ్ళు గమనించే అవకాశం లేనంత expert గా చేస్తారు మాయగాళ్ళు ఇప్పుడే అన్నట్టు ఎవరైనా కనపడితే అతనికీ ఒక మాయగాడికీ జగడం అవుతుంది తప్ప మరేమీకాదు. మిగతా తోడుదొంగ లిద్దరూ పెద్దమనుషుల్లా మూడోవాణ్ణి సున్నితంగా మందలించి ఎలాగో ఒకలా జగడాన్ని సద్దుమణిగేలా చేస్తారు.

మా-3 పంచే ముందర అతనికి కావలసిన రీతిగా మా-1 పేకని కోస్తాడు. మరోసారి ఆటపారేసిన మా-3 షోగా చూపించని పీలున్న 13 ముక్కల్ని డ్రాప్ పేకల్లోంచి పేర్చి బల్లక్రింద చెయ్యి పెడతాడు. ఇద్దరూ పేకల్ని మార్చుకుంటారు. అతి గొప్పగా జరుగుతాయి ఇవన్నీ

వాళ్ళు చేసే గారడీలకి అంతే ఉండదు. పాపం! దొంగరాస్కెల్స్ అని తెలియక వాళ్ళతో ఆడిన అమాయకులకి ఆ జూదం అతి ప్రియం కాకమానేమౌతుంది? హస్తలాఘవరాయుళ్ళు కలిసి దొంగాటలాడితే సాయుధులైన కర్కశ గూండాలు నిరాయుధులున్న ఒక చిన్న ఊరిమీద పడి అమాయక ప్రజల్ని పీడిస్తే ఎలా ఉంటుందో అలాగే జరుగుతుంది. తేడా అల్లా ఏమిటంటే గూండాలేం చేశారన్నది ఆ ఊరి ప్రజలు కళ్ళతో చూస్తారు. కాని పైన చెప్పిన మాయ జూదంలో ఓడిన వాళ్ళు ఆ దాల్చిన ఆటలే అతి జాగ్రత్తగా అది కూడా ఓడుతూంటారు. తమ పర్సులో చిల్లులు పడిపోయి అవి రక్తం కార్చుతూండటం చూస్తారు. కాని అదంతా ఎలా జరిగిందో వాళ్ళకు అంతు చిక్కదు.

ఇక హస్తలాఘవంతో మాయజూదం ఆడేవాడెలా ఆలోచిస్తాడన్న

విషయాని కొద్దాం. తన వృత్తిని నేను మంచితనంగా విమర్శించగా అలాంటి ఒక వ్యక్తి నాకు వెల్లడించిన తన భావాలు ఇవి:

అవునవును. తనుచేసేది వట్టి మోసమే! అయితే ఇతరుల్ని వంచించని వాడెవడు? పేకాట్లో ఆట తిప్పిన వాడికి సొమ్ములొస్తాయి. ప్రతి జూదగాడు ఏదో ఒక చిల్లర మల్లర విధానాన్ని అవలంబించి ఆట చేసి ఇతరుల్ని మోసపుచ్చి డబ్బు గడించాలని ప్రయత్నిస్తాడు. ఎటొచ్చీ తన విధానాలు నేర్పైనవీ మేలైనవీనూ. హస్తలాఘవంలో పేకాట్లో ఇతరుల్ని మోసం చెయ్యడమనేది వాళ్ళు తవ్విన గోతిలో వాళ్ళనే తొయ్యడం లాంటిది. వంచకుల్ని వంచించడం కన్నా మహానందమేముంది? జూదమనేది యుద్ధం లాంటిది. యుద్ధంలో ఏదైనా చెయ్యవచ్చును. గెలవడమే ముఖ్యం. అష్టరాల్! ఇతరుల సొమ్ము గెలిచి అనుభవిద్దామనుకుని ఆడేవాళ్ల నష్టాన్ని కూడా భరించడానికి సిద్ధపడి ఉండాలిమరి. వాళ్ళు ఆటకు తెచ్చే సొమ్మంతా నిజాయితీగా గడించిందేనా? వారివారి వృత్తుల్లో అందరూ దగా చెయ్యరా? కల్తీలు చెయ్యరా? లంచాలు ఇవ్వరా? పుచ్చుకోరా? వ్యాపారస్థులు ఎకౌంటు పుస్తకాల్లో తిరకాసులు చెయ్యరా? వాళ్ళు ఇతరుల్ని బైట ఎలా దగా చేస్తారో అలాగే పేకాట్లో తాము దగా చెయ్యబడతారు. స్మగ్లర్లూ దొంగలూ పెద్దమనుషులుగా చలామణీ అయ్యే సమాజం కాదా ఇది? పెద్ద పెద్ద టోపీదారులు చేసే ద్రోహం కన్నా ఎక్కువా పేకాట్లో నేర్పరితనంలో డబ్బు గెలవడం? డ్యూటీలని నిజాయితీగా చేస్తామనే ఉద్యోగాల్లో చేరేటప్పుడు చేసే ప్రమాణాలు పాటించడం కన్నా ఉల్లంఘించడం మాత్రమే అందరూ చెయ్యడం లేదూ! డబ్బు గడించడం కోసం ప్రపంచమంతటా కోట్లకొద్దీ నోరులేని జంతువుల్నీ పక్షుల్నీ గొంతులుకోసి ప్రతి పూటా చంపడం లేదూ! హస్తలాఘవం నేర్చినవాడు అంతటి క్రూరుడా?

ఆల్‌రైట్! తను చేసేది తప్పే! అనయితన్ని ఆకతాయిగాళ్ళు పట్టుకోవాలిగా! టోకరా ఇవ్వడానికి అవకాశమిస్తున్నారు. కనుక వీళ్ళు టోకరా తినడానికి తగిన వాళ్ళే! రేపోమాపో పట్టుకోకపోరు. అప్పుడేం చెయ్యగలరు? ఎంత సమర్థతగా తనని శిక్షించ గలరో చూస్తాదుగా! కోర్టుకెక్కుతారా? పడితే ఒక లెంపకాయ పడొచ్చు. మహా అయితే నాలుగు తావులు తంతారు. అంతేగా! వాళ్ళ సొమ్ము మాత్రం పాపమురాదు. ప్రెస్టేజా? ఏం ప్రెస్టేజి? రాట్! అది డిక్షనరీలోని ఒక పదం మాత్రమే. ఇక తనతో వాళ్లు ఆడరు. తనే వేరేచోటి కెళ్ళి ఆడుకుంటాడు.

పై మాయగాళ్ళ ఆలోచనా తరంగాల్లో కొన్ని మాత్రమే.

ఎదుర్కొని అణచివేయ బూనడం కన్నా మాయజూదానికి దూరంగా ఉండడం ఉత్తమం. తోడుదొంగలతోనూ, హస్తలాఘవం నేర్చిన వాళ్ళతోనూ అసలు ఆడనేవద్దు. ఎల్లప్పుడూ గుర్తుంచుకోండి. వీళ్ళు మాయగాళ్లని తెలిసిన వాళ్ళకన్నా ఆ సంగతి ఎవరికీ తెలియక మరుగున ఉన్న వాళ్ళ సంఖ్యే ఎక్కువ. వాళ్ళ నేర్పరితనం, పనితనం మరీ శ్రేష్ఠమైనది. అదేవాళ్ళు మరుగున ఉండగలగడానికి కారణం కూడా. Profess onal-clubsలో మోసం జరగని పేకాట బోర్డు కోసం వెతికారంటే మీరు చాలా అతిగా అడుగుతున్నట్టే అర్థం.

ఏ విషయాన్నైనా ఏవస్తువునైనా వ్యక్తినైనా పైపైన చూచి అర్థం కున్నామనుకోవడం పట్టి భ్రమ మాత్రమే. మీరు కళ్ళారా చూచినదాన్ని సగం కన్నా ఎక్కువ నమ్మనవసరం లేదు. చెవులారా విన్న విషయాన్ని పూర్తిగా లెక్కలోనికి తీసుకునే పనిలేదు. పేకాట ఎవరితో ఆడినా, ఎక్కడాడినా, ఎప్పుడాడినా అతి చురుకుగా, పరాకులేకుండా, ఏమరుపాటులేకుండా, జాగరూకతగా, మెలకువగా ఆడండి.

10- గెలుపూ - ఓటమీ - ఇవెలా కలుగుతాయి?

ఒక జూదగాడు పేకాట ఆడి చివరికి గెలుస్తాడు. లేదా ఓడతాడు. అయితే తను ఆడే ప్రతి ఒక్క ఆట ఫలితం తనపైనే పూర్తిగా ఆధార పడదు. ఆ ఆటలో ఉన్న ప్రతి ఒక్కరూ చేసే ప్రతి ఒక్క చేష్ట ఇతని ఆట ఫలితాన్ని ప్రభావితం చేస్తాయి.

ఒక పరీక్షహాలు ఉందంటే ప్రతి ఒక్క విద్యార్థి వేరువేరుగా కూచుని ప్రశ్నలకు సమాధానాలు వ్రాస్తాడు. మిగతావాళ్ళ జోక్యం వుండదు. బాగా వ్రాస్తే పాసవుతాడు.

అదే విధంగా ఒక పరుగుపందెం ఉందంటే ప్రతి క్రీడాకారుడూ తన కోసం గీయబడ్డ సరళ రేఖల మధ్యన పరుగెడతాడు. తనకు సత్తా ఉంటే గెలుస్తాడు. లేదా ఓడతాడు. తన ఆట ఫలితం తనపైనే ఆధారపడుతుంది. ఇతరుల జోక్యం అంతగా ఉండదు.

కానీ పేకాట్లో అలా కాదు. ప్రతీ ఆటలోనూ, మీరు గెలిచారా ఓడారా అనేది మీరు ఆడిన తీరుమీదే కాక ఇతరుల చేష్టలపైన హెచ్చుగా ఆధారపడుతుంది.

ఉదాహరణకి మీ చేతిలోని పంపకంలో పడ్డ జాక్‌పాట్ పేకలో ఒక సీక్వెన్సూ ఒక డంకా, ఆ-8, 10 అనే ఒకే ఒక జోడీ ఉన్నాయనుకుందాం. A పంచాడు. మీరు C. ఓపెన్‌కార్డు ఆ-9. దురుసుగా ఆటాడే B చేతిలో మంచి పేక లేకుండా నేచెప్పింగ్‌ది హ్యాండ్ అంటూ దస్త్రాలో

కెళ్ళి ఆడితే మీకెంతో ఉపయోగకరమైన కీని అతను మీనుంచి లాక్కున్నట్టే. B ఆటంకపరచిన కారణంగా మీ ఆటకి ఎంతో కీడు కలుగుతుంది. అతను ఆడకపోతే ఆటంతా మరో ధోరణిలో సాగిపోతుంది.

అదేవిధంగా వేరొక ఆటలో మీరు Cగా ఆడుతూన్నప్పుడు A పంచగా ఓపెనుకార్డు మీ మూడుజోకర్ల పేకకి బ్రతుకు విచ్చేదనుకుందాం. B పిరికివాడై ఆడాల్సిన ఆట పారేస్తే మీ పేక చాలా పెద్దదవుతుంది. అలా చేసిపెట్టింది B అవుతాడు. మీరుకాదు.

మరో ఉదాహరణ: మీరు Cగా ఆడుతూండగా ఒకదశలో 10 ముక్కలు పండుతాయి. మిగిలిన మూడు ముక్కలు క- K, Q, 7. మీకు తెలియని సంగతేమిటంటే రెండు క-Jలు ఒక ఆటగాడు పారేసిన పేకలో ఉండిపోతాయి. ఒక కళావరు ఆసు ముందే మీచేతి కందకుండా ఎవరో-డిస్కార్డు చేశారు. ఇక మీరు ఆట చెయ్యాలంటే మిగిలింది రెండవ కళావరు ఆసూ కట్ జోకర్లూనూ. జోకర్లెలాగూ పైహ్యాండు కొట్టదు. అయితే మీపైన కూచున్న B అనేవాడు తనకే తెలియకుండా మీకు ఆట అయే అవకాశాన్ని ఒకచిన్న తిపికీవల్ల గుండుసున్నా చేసేస్తాడు. అతను చేసేదల్లా ఏమిటంటే తన పైహ్యాండు, అంటే A చేతిలో క-K ఉండటం గమనిస్తాడు. తనచేతిలోనైతే క-A-Q, స్పే-6-7 జోడీలుంటాయి. ఒకదశలో B తన రెండు జోడీల్లో దేన్నో ఒకదాన్ని break చెయ్యాల్సిన సమయం వస్తుంది. తన పైహ్యాండు దగ్గరున్న క-K హైడికార్డో లేదా యేదైనా వరుసలో ఉండినదో తెలియక పోయినా Bకి బొత్తిగా తెలియని సంగతేమిటంటే A దగ్గర స్పే-8 ఉందా లేదా అన్నది. దానివల్ల మామూలుగానైతే పెద్దజోడీని వొదుల్చుకోజూసే B, అందుతోనూ A-Q ఉంటే ముందర Aని కొట్టే B స్పే- 7ని కొడతాడు. మీషోకార్డు ఉన్న క-A Q జోడీని చివరిదాకా పట్టుకుని కూచుంటాడు. మీరు మీపేకని కనపడకుండానే పట్టు

కాని ఆడతారు. అయితే B తన పైవాడి పేకలోని ఒకేఒక ముక్కని చూడ్డంవల్ల తనకీ మీకూ తెలియకుండానే మీకు హాని చేసినవాడవుతాడు.

మరో ఆటపంపకంలో మీకు రెండు డై-Qలూ రెండు స్పే-9లూ పడతాయి. చేతిలో వేరేజోడీలున్నా ఈ డబుల్‌కార్డులు చూసి మీరు నిరుత్సాహ పడతారు. 13 ముక్కలూ పంచాక డీలరు రాణినే కోస్తాడు. కాని సరిగ్గా కొయ్యబడక కార్డు క్రిందికి జారుతుంది. దాంతో పేకని square చేసి మళ్ళీ జోకరు ఈసారి రాజు జోకరు. మీపేక దృష్ట్యా రాజు జోకరు కావడానికీ రాణీ జోకరు కావడానికీ అగాధమంత తేడా ఉంటుంది. ఒక మంచి ఆట చెయ్యగలిగి ఉండీ కూడా చెయ్యలేకపోవడంలో తప్పు మీదికాదు. డీలరు చేసిందీ పెద్ద తప్పు కాదు. పేకాటే అంత. మీ ఆట సాగే విధానంలో ప్రతి ఇతర ఆటగాని జోక్యంఉంటుంది. అదే విధంగా ప్రతి ఇతర ఆడగాడి ఆటపైనా మీ చేష్టల ప్రభావం ఉంటుంది.

మరోసారి E జాక్‌పాట్ ఆట పంచుతాడు. మీ చేతికి వచ్చ పేకని చూస్తే మీకే భయ మేస్తుంది. రెండు ధంకాలూ, ఆటీను A-Q, ఆటీను-A Q J. రెండు పోడి ముక్కలూ ఉంటాయి, ఆట పాస్టే. కాని ఒకే ముక్క అవసరమైన రెండు పెద్ద జోడీల్ని చూచి జంకుతారు. అయితే మీ పైవాళ్ళందు B సంగతి. మూడు జోడీలూ రెండు ఆటీను రాజులూ మిగతావి పోడి ముక్కలూ. అతను ఆట పారేద్దామను కుంటూండగా పైవాడు, అంటే A క-8ని కొట్టి నాలిక కరచుకుంటాడు. అసలు కొట్ట బోయింది స్పే-8. పొరపాట్న క-8 కొట్టగా దాంతో B చేతిలో ఒక నాచురల్‌సీక్వెన్సు అవుతుంది. పారేద్దామనుకున్న వాడల్లాఅది రెండురాజులూ వరుసగా డిస్కార్డు చేసి మీ చేత రెండో రౌండులోనే జాక్‌పాట్ ఆట చేయిసాడు. ఆ ఆట మీరు నేర్పరితనంగా చేసినదికాదు. A పొరపాటుగా కొట్టిన క-8 వ ఫలితం మాత్రమే. B ఫుల్‌కౌంటు ఇచ్చినది తన పొర పాటు వల్ల కాదు. మొదట్లోనే అతను పెద్ద డబుల్ కార్డులో ఒక ముక్కని వొదిలించు కోవాలనుకోవడం వలనే. పైగా ఒక రాజుని క్రింది వాడెత్తాక

రెండవది సైటసుకుని డిస్కార్డు చెయ్యడం సరైన ఆటే. అయితేనేం? పేకాట బోర్డు అనేది పరీక్ష హాలూ కాదు పరుగు పందెమూ కాదు. ఆటగాళ్ల వ్యక్తిగత శక్తి సామర్థ్యాలకు పరీక్షకాదు. ఆడినది పేకాట. ఆ ఆటలో ప్రత్యర్థుల్ని ఓడించడానికి వాళ్ల పైనే హెచ్చుగానూ మనపైన మనం తక్కువ గానూ ఆధారపడతాం.

ఇలా ఎన్నో ఉదాహరణ లివ్వొచ్చును. ప్రతి రమ్మీ ఆటలోనూ ప్రతి ఆటగాడి ఆటపైనా ప్రతి ఇతర ఆటగాడి ఆోక్యం ఉంటుంది యిలా జరగడానికి కారణం ఉంది.

ఒకానొక రమ్మీఆట షో కావడాన్ని ప్రభావితం చేసే కారణాంశాలు నాలుగున్నాయని గతంలో అన్నాను. అవి గుర్తున్నాయి కదూ!

అయితే ఆట కావడానికి దారితీసే మరో కారణాంశం ఉంది.

అది Human Factor! అంటే మానవస్వభావ వైవిధ్యమనే కారణాంశం.

అది గతంలో చెప్పిన నాలుగు కారణాంశాల కోవకి చెందినదికాదు. పేకాట ఎక్కడాడినా, ఎప్పుడాడినా ఎంత డబ్బుతో ఆడినా ఆడే ప్రతి ఆట గాడికీ వర్తించే ఆ నాలుగు కారణాంశాలపైనా ప్రభావం కలిగి ఉండే కార ణాంశం అది.

ఉదాహరణకు వంచిన పేక కారణాంశాన్ని తీసుకుందాం. ఒక వంచిన పేక బాగుంటే దాని వం.పే కారణాంశం బాగుంటుందంటాం. అడతాం. అయితే వంచినపేక బాగుందా లేదా అన్నది ఆ పేకని పట్టుకున్న ఆటగాడి judgement పైన ఆధారపడుతుంది. ఒకడు ఆడాల్సినది అను కున్న పేక మరొకతనికి తీసెయ్యాల్సినది కావచ్చును.

అందుచేత ఈ మానవస్వభావ వైవిధ్యమనే కారణాంశం ఒక వంచిన పేక బాగున్నదా లేదా అనే విషయంపైన ప్రభావంకలిగి ఉంటుంది. వం.పే, ద.కా, డే.కా, ఆ.నే. అనే నాలుగు కారణాంశాలు ఒక దానిపై మరొకటి ప్రభావాన్ని కలిగివుంటాయి.

ఒక ఆటగాడు ఒక చెత్తపేకని పారేస్తే దస్తాతుంచి మిగతావాళ్ళ చేతికొచ్చే పేకలు ఒక రకంగా ఉంటాయి. చెత్త పేకని అదే ఆటగాడు ఆటలో విసిగి వేసారిపోయి తెగించి ఆడేస్తే మిగతా వాళ్ళ చేతికందే ముక్కలు మరో రకంగా ఉంటాయి. దానివల్ల దస్తా పేకలు పనికి రావడం అనే కారణాంశం అందరిపట్లా మారుతుంది. తెగించినవాడు ఆడకపోయి నప్పుడు చేతికొచ్చే దస్తాపేకలు అతను ఆడిన పక్షంలో ఎప్పుడైతే మార తాయో ఇక అందరి డిస్కార్డులు కూడా మారిపోతాయి. అంటే పేకలు కార్డులు పనికిరావడమనే కారణాంశం కూడా అందరిపట్లా మారుతుంది. ఆ కారణంగా అందరూ ఆడే విధానంమారి ఆటగాళ్ళ నేర్పరితనమనే కారణాంశం మారిపోతుంది.

ఆ విధంగా మానవస్వభావ వైవిధ్యమనే కారణాంశం ఆట సాగే విధానంపైన విపరీతమైన ప్రభావం కలిగి ఉంటుంది. పైన చెప్పినది యెన్నో రకాలుగా అది కలిగి ఉండే ప్రభావానికి ఒక ఉదాహరణ మాత్రమే.

ఒక ఆటగాడు ఆతురతగాగాని, కోపంగాగాని, పిరికిగాగాని, తెలివి తక్కువగాగాని, అనవసర సాహసంతోగాని, నిర్లక్ష్యంగాగాని, అతి పిసి నారితనంతోగాని, లేదా కోకొల్లలుగా ఉండగల ఏ ఇతర మానవలక్షణంతో గాని ఆడితే ఒక పంచిన పేకని అతను ఆడటమో మానటమో జరుగు తుంది. అతని డిస్కార్డింగూ పేకని ఆడే తీరూ మారతాయి. దాంతో మిగతా ఆటగాళ్ళ ఆటలన్నీ ప్రభావితం అవుతాయి. అతని ఆట తీరు తనకు తెలియకుండానే మరో ఆటగాడికి లాభాన్నో నష్టాన్నో కలుగ జెయ్యొచ్చును.

ఒక మాయగాడు పంచి పెద్ద పేకని తనకు వేసుకుంటే మిగతా వాళ్ళ "పంచిన పేకలు బాగుండడమనే కారణాంశం" అనేవి మట్టిలో కలిసి పోతాయి.

ఆ తీరుగా ప్రతీ రమ్మీ ఆటలోనూ పంపకం అయినప్పటినుంచీ చివరిదాకా ప్రతి ఆటగాడూ చేసే ప్రతీ చేష్టనీ ఈ మానవ స్వభావ వైవిధ్య మనే కారణాంశం ప్రభావితం చేస్తుంది. అంతేకాక ప్రతి ఆటగాడూ చేసే ప్రతీ చేష్టా ప్రతి యితర ఆటగాడు చేసే ప్రతి చేష్టనీ in Fluence చేస్తుంది. దాంతో ఒక ఆటగాడు తన ఆడిన పేకకు మొదటినుంచీ చివరి దాకా ఏమేమి జరుగుతుందో దానికి తను కొద్ది మాత్రంగానే కారకు డౌతాడు.

ఆటగాళ్ళ ఆట ఆడే విధానం మాటకొస్తే మనుషుల తత్వాల్లో ఎన్నెన్ని తారతమ్యాలుందేకీ మనందరికీ తెలుసును. ఏ వ్యక్తీ విధానంగా ఆడడు. అతి విధానంగా ప్రవర్తించేవాళ్ళు చచిపోయిన వాళ్ళు తప్ప మరె వరూకాదు అన్నారు హిట్లర్. పేకాట వ్యక్తుల సమూహాలు ఆడతాయి. దాంతో idealgame అంటే ఆదర్శప్రాయమైన విధానపు ఆట అనేది సదా వెనుక సీట్లో కూచుంటుంది.

మానవస్వభావ వైవిధ్యమనే కారణాంశం కలుగజేసుకునే రకరకాల తోక్యాల్ని వీలైనంతవరకూ తగ్గించేందుకూ, ఒకానొక ఆటగాడు తను ఆడిన ఆటవల్ల తనకు కలిగిన ఫలితానికి తనే సాధ్యమైనంత వరకూ హెచ్చుగా కారకుడు అయేలా చేసేందుకూ, బహుశా పేకాటని యిష్టనే వ్యక్తులు ఒకరి కొకరు ప్రత్యర్థులుగా కూడని దాయకోవడమే నడచేమో !

పేకాట అనేది Chance, Skill ఇవి రెండూ ఇమిడి ఉన్న ఆట అంటారు. అయితే మరో ఆటగాడు తనకు Skill లేని కారణంగా మీ Chance element ని వెలుగుతూన్న శావ్యాత్తిని ఊదేసినంత ఘులు వుగా ఆర్పివేయగలడు.

ఉదాహరణకు ఆరుగురిలో మీరు C అవగా A ఆట పంచాసఘ కుందాం. మీ చేతిలో రెండు ఢంకాలూ, స్పే-7, 8, డై—A, 2, 4; ఆక

కట్ జోకరు (ఆ-8), ఒక పొడికార్డూ ఉన్నాయందాం. A ఓపెన్ జోకరు తిరగేస్తాడు. అది స్ప్రే-81, మీరు డీల్ రమ్మీ చూపించాలంటే ఫస్ట్‌హ్యాండు, అంటే B ఆట పారేసే సరిపోతుంది.

ఆటలో ఓడుతూన్న చికాకుతో పారెయ్యాల్సిన ఆటని B ఆడేస్తే మీకు స్ప్రే—8 దొరకదు! మీ chance element తక్కువ పేలిపోతుంది. ఒకవేళ ఆడాల్సిన ఆట అప్పటికి బాగానే గెలిచిన B పారేస్తే మీరు వెంటనే ఆట చూపిస్తారు. ఆ ఆట మీరు చెయ్యడానికి B అనుమతించినదే కాని మరేమీ కాదు.

ఈ విధంగా మానవ స్వభావవైవిధ్యమనే కారణాంశం ఆటలో మనవెప్పుడూ తొక్కేసి ఉంచుతుంది. మనందాని చేతిలో పట్టి కీలుబొమ్మలై పేకాట ఆడతాం.

స్థిమితంగా ఆడే ఒక ఆటగాడు ఒకానొక ఆటలో ఒకానొక దశలో ఒక 8 ని డిస్కార్డు చేస్తే అదే పరిస్థితిలో ఒక పిరికివాడు అనవసరంగా ఓకుల తగ్గింపు కోసం ఒక జాకీని కొట్టొచ్చును. ఈ విధంగా ఆట తీరుని పేకాటలో ప్రభావితం చేసే మానవ సహజ లక్షణాల్లో కొన్నిటిని ఈ క్రింద ఉదహరించాను.

సరైన నిర్ణయాలకు రాలేకపోవడం, మానసిక వైపరీత్యాలు. మతిమరుపు తనం: మూర్ఖంగా ఆటలు ఆడెయ్యడం. తోడు దొంగలు. అందాకా బాగా గెలిచి ఉండటం. Inaccuracy శారీరక అస్వస్థత. మొండితనం. సలహాలివ్వడం. చాలనంత డబ్బుతో ఆటకు కూచోవడం. భయం, తన స్థోమతకు మించిన స్టేకు ఆడటం, మత్తులో ఉండటం. మెలకువలేనితనం. విషయాల్ని వ్యక్తరించలేక పోవడం (Lack of analysing capa-city). కోపం. ఇతరుల ఆటని విమర్శించడం, తన ఆటని వెల్లడిచెయ్యడం. తన ఆట గురించి అబద్ధాలు చెప్పడం అతివాగుడు. పిచ్చి పిచ్చి ఊహలు. అత్యాశ. మనస్థిమితం లోపించడం. మిడిల్‌ని ఆదే పనిగా వాయిదా వెయ్యడం. ఒక మాదిరి రిస్కుని కూడా తీసుకోకపోవడం గాత్రాలు పాడి

అర్థం. ఇతరులు పెనాల్టీలు చెల్లించకపోయినా భరించి ఆడటం. పిరికితనం బల్ల క్రింద కాళ్ళు కొట్టుకోవడం, పైగలు చెయ్యడం లాంటి అన్నిరకాల మోసాలు. మూఢవిశ్వాసాలు. అన్ని రకాల బుకాయింపులు. అతిధైర్యం. తదుపరి ఆట జాక్‌పాట్ గదా అని మంచి ఆటలు పారెయ్యడం. జోకర్లని ఇతర కీలకమైన ముక్కల్నీ పొరపాటుగా డిస్కార్డు చెయ్యడం. సరిగా లెక్కలు వెయ్యలేక పోవడం. హస్తలాఘవం. వంచకంలోనో తరువాతనో కార్డులు expose కావడం. తనని తాను అతిగా ఊహించుకోవడం. ఒకరో ఇద్దరో మిగతా వాళ్ళకన్నా తక్కువ స్టేకు ఆడటం. ఓపెన్ జోకరు చూడగానే పేకని విప్పిచూడక సాహసించి ఆడెయ్యడం. సందిగ్ధావస్థ. తన అదృష్టం పైనున్న అతి విశ్వాసం. గబగబా ఆడమని ఇతరులు తొందర చెయ్యడం కేవలం ఆట వేగంగా సాగడం కోసం అనాలోచితంగా డిస్కార్డింగు చెయ్యడం. సరైన వెలుగులేని చోట ఆడటం. రాంగ్‌షోలు ధ్యానని మళ్ళించే అన్ని అంశాలు. నిర్దిష్టమైన రూల్సు పాటించి ఆడక పోవడం, ఆఖరి ఆటల్ని ఎమైతే అయిందని అనవసరంగా ఆడెయ్యడం। ఆఖరి ఆటని బాగున్నా రిస్కెందుకు లెమ్మని పారెయ్యడం. ముఖ కవళికల్ని చదవలేకపోవడం, ముఖ కవళికలు ఆటని వెల్లడి చెయ్యడం. ఆటల మధ్యన కునుకు తీయడం. గ్లాని విశ్రాంతి లోపించడం. విసుగు. వర్ణాంధత colour blindedness) చిక్కు సమస్యగాఉన్న పేకని అర్థంచేసుకోలేక పోవడం. పెనాల్టీ తగ్గింపుకోసం అడిషో ఛాన్సులు పోగొట్టడం. పైటు ఆడే నిమిత్తం షో ఛాన్సులు పోగొట్టడం. కాలింగ్ నిమిత్తం షో ఛాన్సులు కోల్పోవడం. స్టేకుమ బట్టి ఆడటం. కార్డ్ షోని పొరపాటుగా టూకార్డ్ షో చేసుకోవడం. తొందర, కంగారు, తప్పుచేస్తున్నానేమోననే భీతి. హేళన చెయ్యడం. ఆట పట్ల పగసాధింపు వైఖరి. క్రిందిహ్యాండు పట్లా, ఇతర ఆటగాళ్ళ పట్లా క్రింద సాధింపు వైఖరి. అతిగా సంతృప్తి పడి పోవడం, ఒకరి తరపున మరొకరు ఆడినప్పుడు డిస్కార్డింగులో తేడాలు రావడం. ఒకరు చూపినది రాంగ్ షో అని గమనించక ఆడుతూన్న పేకని

క్రింద పెట్టెయ్యడం. తప్పుడు పంపకాలూ రిడీల్సూ. తన అసలాట ఆడక వెనుక నుంచున్నతనికి చూపించేందుకు ఆడటం. అహంకారం. ఇతరుల్ని ఆడమనో వద్దనో చెప్పడం. Excite కావడం. ఆతురత, అతిఉత్సాహం, పంపకానికి ముందర పేకని కొయ్యకపోవడం. హ్యాండుని టెస్టింగ్ చెయ్యడం. అక్రమార్జనలో ఆడేటప్పటి నిర్లక్ష్యం. వట్టి భ్రమలు. అన్ని రకాల ఊహాగానాలు. చివర్లో పేకని త్రిప్పలేకపోవడం, ఒక నిర్దిష్టమైన కట్ జోకర్నో లేక జాక్‌పాట్ ఆటనో ఫేవరేట్ అనుకొని ఆడెయ్యడం. కేవలం బేరమాడి మిగతావాళ్ళ డ్రాపులు పంచుకుందామనే ఉద్దేశంలో ఆడటం. Hypocricy. ఓర్పులేనితనం. పేకని సరిగ్గా పట్టుకోక వెల్లడి చెయ్యడం. Bad temper, వగైరా వగైరా.

ఈ జాబితాని పూర్తి చెయ్యడం కూడా సాధ్యం కాదేమో!

మీరొక ఆట A గా పంచారమనుకుందాం. B డ్రాప్‌చేస్తాడు. C ఓపెన్ కార్డు తీసుకుని ఆడతాడు. C డిస్కార్డుని ఎత్తి D ఆడతాడు. E డ్రాప్ చెయ్యగా F దస్తాకార్డు తీసి ఆడతాడు.

ఇక మీరు దస్తాలో కళ్ళ దై 10ని తెచ్చుకుంటారు. కీలకమైన లైవు కార్డు అది.

ఆ కార్డుని లాగింది మీరన్నది నిజమే! కాని ఇతరులు పై విధంగా ఆడ్డంవల్లనే మీవంతు వచ్చేసరికి అది దస్తాపైన ఉండడం జరిగింది.

ఒకానొక ఆట మధ్యలోగాని ఆఆట అయ్యాకగాని మనం గెలిచి ఉండాల్సిన ఆట గెలవలేకుండా చేసిన కారణాల్నిగాని, మనచేత గెలిపించిన అజ్ఞాత అంశాలుగాని మనం తెలుసుకోలేము. ఒక మంచి ఆటగాడు సదా గెలవడు. అదేవిధంగా ఒక అసమర్థుడు ఎల్లప్పుడూ ఓడిపోడు. ప్రతి ఆటనీ మనం గెలిస్తే గెలుస్తాం—లేదా ఓడతాం. అయితే ఆ ఆటని మనం ఎలా గెలిచాము ఎలా ఓడాము అనేది మనకు తెలియనే తెలియదు.

ప్రాక్టికల్‌గా మనం ఆడే పేకాట ప్రహసనపూరితం. ఒకొక్కసారి ఇతరుల తప్పులవల్ల మనకు లాభం చేకూరితే ఒకొక్కసారి ఆ తప్పులు మన ఆటకు కీడుచేస్తాయి. ఒకసారి ఇతరుల సరైన ఆట మనకు నష్టాన్ని కలుగజేస్తే మరికొన్నిసార్లు అవి ప్రయోజనాన్నిస్తాయి. డిస్కార్డింగులో మనం చేసిన ఒకతప్పువల్ల కొన్నిసార్లు మంచి జరగ్గా మనంచేసిన అతి సమంజసమయిన డిస్కార్డుని తరువాత వచ్చే ముక్కలు కొన్నిసార్లు హేళన చేస్తాయి.

ఆ విధంగా ప్రతిఆటగాడూ తెలిసో తెలియకో తను అర్హుడుకాని సానుకూలాన్ని పొందుతూంటాడు. అలానే తను పాత్రుడుకాని అసౌకర్యాలకుకూడా గురిఅవుతూంటాడు. అయితే ఈ రెండు అంశాలూ ఒకదానికొకటి సరిపోయి చెల్లు అవుతాయి,

ఇలాంటి విచిత్రాలతో కూడుకున్నది పేకాట.

కాని, నేర్పుగా ఆడేవిధానాలు వివరించిన అధ్యాయాల్లోని సూచనలన్నిటినీ తు. చ. తప్పకుండా పాటిస్తూ, ఈ సీరియల్‌లో వెల్లడించిన రకరకాల మోసాలను అరికడుతూ అతి మెలకువగా ఆడేవ్యక్తిని ఒక brilliant stratesist అనవచ్చును. ఎలాగైతే పర్వతారోహణ గురించిన విశేషాలన్నీ నేర్చి శిక్షణ పొందిన ఆరోహకుడు సామాన్యుడు చెయ్యలేని విధంగా శిఖరాల్ని చేరుకుని క్షేమంగా తిరిగిరాగలడో అదే విధంగా పేకాటని అన్నికోణాలనుంచీ క్షుణ్ణంగా అర్థంచేసుకుని ప్రజ్ఞతో ఆడే brilliant strategist ఓడిపదానికన్నా గెలిచేదే మొత్తంమీద హెచ్చుగా ఉంటుందనడంలో సందేహం లేదు.

— స మా ప్తం —

రమ్మీ రూల్సు

దేశమంతటా ప్రతి ఏటా కోట్ల కొద్దీ రూపాయలు చేతులు మారుతూండే రమ్మీ ఆటకు నిర్దిష్టమైన రూల్సు ఇంత వరకూ లేవు. వేరు వేరు క్లబ్బుల్లోనూ వేరువేరు ఆటగాళ్ళ సమూహాల్లోనూ ఆచరించబడే రూల్సులో ఎంతో వైవిధ్యం వుంది. రకరకాల రూల్సును పాటించి పేకాట ఆడుతున్నారు. ఒక ఆటగాళ్ళ సమూహానికి ఆచరణ యోగ్యమయిన రూలు మరో గ్రూపు దృష్టిలో పరిహసించ దగినంత పనికిరానిది అన్నంతగా తేడాలున్నాయి.

దేశమంతటా ఒకే రూల్సు ననుసరించి పేకాట ఆడటం బహుశా జరగని పనేమో. అందుచేతనే ఈ పుస్తకానికి మూల గ్రంథమైన "ది గ్రామర్ ఆఫ్ రమ్మీ ప్లేయింగ్" అనే ఇంగ్లీషు పుస్తకంలో రూల్సు పొందుపరచిన అధ్యాయాన్ని పూర్తిగా తీసేశాను.

అయితే పేకాట గురించి వ్రాసిన పుస్తకంలో రూల్సు లేకపోవడమేమిటని అసంఖ్యాకంగా అభిప్రాయాలు అందాయి. దానికి ఫలితమే ఈ అధ్యాయం.

హెచ్చు శాతం ఆటగాళ్ళు ఆచరించే రూల్సును ధర్మ జూదానికి తావిచ్చే విధంగా రూపొందించి ఈ క్రింద పొందు పర్చాను. ఈ రూల్సులోని కొన్ని అంశాలు వింతగా అనిపించవచ్చును. కాని, ఈ పుస్తకం మొత్తం చదివాక ఈ రూల్సుకు పూర్తి సమర్థన అవగాహన అవుతుంది.

ఆట ప్రారంభంలో

1) పేక దస్తాలు :-

రెండు దస్తాలు వాడి ఆరుగురిదాకానూ, 3 దస్తాలు వాడి 7 నుంచి 10 మంది దాకానూ ఆడొచ్చును. దస్తాకు 52 పేకలుండగా ఒక్కొక్క పిల్లి అదనంగా ఉంటుంది. మిశ్రమ దస్తాలో రెండు రంగుల పేకలుంటే మంచిది.

2) పిల్లి జోకర్లు :—

వీటిపైన బ్యాంకరు పూర్తి సంతకాలు పెట్టాలి.

3) కట్ ఫర్ సీట్స్ :—

పేకల్ని బాగా కత్తెర కలుపులు కలిపి బల్లమీద రిబ్బను ఆకారంలో పరచి ఆటగాళ్ళందరూ రిబ్బను మధ్యలోంచి ముక్కలు కోయాలి. పేకల్ని చెల్లా చెదరుగా బల్లమీద పరచి కొందరు కోస్తారు. ఆ పద్ధతి సరయినది కాదు,

4) సీటు సెలక్షన్ :-

అందరికన్నా పెద్ద కార్డు కోసిన ఆటగాడు తన సీటు సెలక్టు చేసుకోవాలి. మిగిలిన వాళ్ళు అతనికి కుడి వైపు మొదలుకొని తమ తమ కార్డుల పెద్దరికాన్ని బట్టి కూచోవాలి. కనిష్ఠ కార్డు కోసిన ఆటగాడు సీటు సెలక్టు చేసినతనికి పై హ్యాండు అవుతాడు. పేకల పెద్దా చిన్నా క్రమం ఇది: పిల్లి (గరిష్ఠకార్డు), A,K,Q,J,10....2 (కనిష్ఠకార్డు) గుర్తులు: స్పేడ్ (గరిష్ఠం), ఆటీన్, డైమండ్, కళావరు (కనిష్ఠం), ఒకే కార్డును ఇద్దరు కోస్తే వాళ్ళలో వాళ్ళు మళ్ళీ కోసి ఎవరు హెచ్చో తేల్చుకోవాలి.

5) కట్‌లు పూర్తికావడం :-

రౌండు అంటే బల్లచుట్టూ కూచుని ఆడుతున్న ఆట గాళ్ళందరూ ఒకొక్క ఆట పంచగా ఆడిన ఆటల సముదాయం అని అర్థం. ఉదాహరణకు 6 గురున్న బంచ్‌లో 6 ఆటాకు ఒక రౌండు అవుతుంది. అలాంటి రెండు రౌండులకు కట్ పూర్తి అవుతుంది.

ఆరుగురుగాని అంతకు మించిగాని ఆటగాళ్ళున్న బోర్డులో ఒక రౌండు కాగానే కట్ పూర్తి అవుతుంది.

ముగ్గురు, నలుగురు లేక 5 గురు ఆడుతూన్న బోర్డులో రెండేసి రౌండ్లకూ ఇద్దరు ఆడుతూన్న బోర్డులో 10 ఆటలకు కట్ పూర్తి అవుతుంది. కట్‌కు ఎన్ని రౌండ్లు అనే దానికి ఆ కట్ ప్రారంభంలో ఎందరు ఆడారనేదే ప్రాతిపదిక.

సీటు సెలక్టు చేసుకున్న ఆటగాడి విధులు

6) బ్యాంకింగ్ :–

సీటు సెలక్టు చేసుకున్న ఆటగాడే బ్యాంకరు. అతను అందరి బ్యాంకు సొమ్ము, డిపాజిట్టు సొమ్ము వసూలు చేసి చిప్సు ఇవ్వాలి. ఒకవేళ చిప్సు క్లబ్బు క్యాషియరు ఇస్తే కిట్టీ (టేబులు సాదరుఖర్చుల) కలెక్షను బ్యాంకరు చేయాలి.

రొక్కంతో ఆడేదైతే బ్యాంకరు ఒక జాక్‌పాట్ పుల్ కౌంటుకు సరిపడే రొక్కాన్ని డిపాజిట్టుగా ఆటగాళ్ళ నుంచి వసూలుచేసి తన డిపాజిట్టు సొమ్మును కూడా జోడించి మొత్తాన్ని తన జేబులో కాక వేరేచోట అట్టే పెట్టాలి.

7) రూల్సు అమలు :- బ్యాంకరు చెయ్యాలి.

8) బ్యాంకింగు బదిలీ చెయ్యడం :-

పెద్ద కార్డుకోసి తద్వారా బ్యాంకరు అయిన ఆటగాడికి బ్యాంకింగు చెయ్యడం ఇబ్బందికరమైతే అందరికీ అంగీకారమైన మరో ఆటగాడు బ్యాంకింగు చేయవచ్చును.

9) బ్యాంకరు విష్క్రమించినప్పుడు :-

మొదటి కట్‌లో బ్యాంకింగు చేపట్టిన ఆటగాడే ఆట అంతం అయే వరకూ బ్యాంకరుగా ఉండాలి. అతని కాల పరిమితి అయిపోగా ఆటనుంచి విష్క్రమించేదైతే అందరికీ అంగీకారమైన మరో ఆటగాడు బ్యాంకింగు చేయవచ్చును.

బ్యాంకు

10) బ్యాంకు అంటే ఏమిటి:-

స్టేకు ఏదైనప్పటికీ బ్యాంకు అంటే 400 చిప్పు. ఒకొక్క చిప్పు విలువ మామూలు ఆటలో ఓడిన ఆటగాడు ఒకొక్క ఓటుకూ చెల్లించాల్సినంత సొమ్ము. ఈ 400 చిప్పుకు అదనంగా ప్రతి ఆటగాడికీ ఒకొక్క డిపాజిట్టు చిప్పు కూడా ఇవ్వాలి. దాని విలువ ఒక జాక్‌పాట్ ఆటలో పుల్‌కౌంటంత. ఈ మొత్తం సొమ్ము బ్యాంకరు వద్దగాని క్లబ్బు క్యాషియరు వద్దగాని ఉంచాలి.

రొక్కానికి అదే ఆటలో 400 ఓటుల విలువకు సమానమయిన సొమ్ముని ఆట మొదట్లో అందరూ అందరికీ చూపించాలి. ఆ సొమ్ముకు అదనంలో ఒక జాక్‌పాట్ పుల్ కౌంటుకు సమానమయినంత రొక్కాన్ని బ్యాంకరు డిపాజిట్టుగా వసూలు చేయాలి. ఉదాహరణకు అర్ధ రూపాయి-రూపాయి, రూపాయి-రెండు రూపాయల ఆటలో బ్యాంకు 400 రూ॥లు డిపాజిట్టు 160 రూ॥లు.

11) లాభనష్టాల పట్టిక లేక Loss&Gain Sheet (L G S) :-

పూల్‌గేంలో మాదిరిగానే స్టేక్‌గేంలోకూడా స్కోర్‌షీటు లాంటిది బ్యాంకరు ఓపెన్ చేయాలి. ఆటగాళ్ళపేర్లు A' B. C' D' E, F అనుకుంటే మొదట్లో ఎంట్రీలు ఇలా వుంటాయి.

A	B	C	D	E	F	కిట్టీ మొత్తం
400	400	400	400	400	400	2 400

ఈ పట్టికలో డిపాజిట్టు సొమ్ము కనపడదు. బోర్డులో మారుతూండే ఆటగాళ్ళ ఎంట్రీలు వేయగలగడం కోసం ఈ పట్టికని వెడల్పాటి కాగితంమీద వ్రాయాలి. మొదటి ఆట E గెలవగా A, B, C, D'Fలు అతనికి 20, 20, 30, 10, 50 ఓకులిస్తే ఆ ఆట అయాక ఈక్రింది విధంగా ఎంట్రీలు పడతాయి, ఈ ఆటకు కిట్టీవసూలు 2 ఓకులు.

A	B	C	D	E	F	కిట్టీ	మొత్తం
400	400	400	400	400	400	—	2400
-20	-20	-30	-10	+128	+50	2	
380	380	·70	390	528	350	2	2400

"మొత్తం" కాలం క్రింది 2,400 వస్తూన్నంత వరకూ లెక్క సరిగ్గా ఉందనేది తెలుస్తూంటుంది. ఎవరైనా లేచిపోయినా లేదా కొత్తగా ఆటలో ఎవరైనా చేరినా ఈ మొత్తం మారుతుంది. శిక్షలు అమలు చేయడము వల్ల జరిగిన ఓకుల మార్పిడి ఈ L G S లో మామూలు ఓకులకు కలిపి వ్రాయాలి.

ఈ L G S వల్ల ఏవేళలో ఎవరి లాభనష్టాల పరిస్థితి ఎలా ఉన్నదీ తెలుస్తుంది. ప్రతి ఆటా అయాక తదుపరి ఆటలో పేకని కట్ చేసే ఆట

గాడు ఈ ఎంట్రీలు వేయాలి. అతని ఆటవంతు చివర్లో వస్తుంది గనుక చాలినంత టైముంటుంది. ఫుల్‌గేం స్కోరు షీటు ఎంతసులువో ఇదీ అంతే సులువు.

12) L G S ఎంతసేపు వ్రాయాలి?

ఆటగాళ్ళందరి కాలపరిమితి పూర్తికాగానే L G S వ్రాయడం ఆపెయ్యవచ్చును. ఆట మధ్యలో ఎవరైనా జాయిన్ కావడం వల్ల అతనొక్కడి కాల పరిమితి మాత్రమే పూర్తికాకుంటే అతని కాలపరిమితి పూర్తియే వరకూ అతని కాలమ్ మాత్రమే వ్రాయాలి.

13) డిపాజిట్టు వాడకం:-

తన బ్యాంకు చిప్పు ఖర్చయిపోగా డిపాజిట్టు చిప్సును వాడవలసి వచ్చిన ఆటగాడిని ఆటనుంచి బహిష్కరించాలి. నిజంగా అతను నష్టపోయాడా అనేది L G S లో చెక్‌చేసి మిగిలిన డిపాజిట్టు బ్యాంకరు వాపసు చేయాలి. రొక్కం క్లబ్బు క్యాషియరు వద్ద ఉంటే కూడా LGSలో అతను నష్టపోయిన సంగతి నిర్ధారణ చేసుకున్నాకే "ఆల్‌క్లియర్" చీటి ఇవ్వాలి. చిన్న చీటీమీద "ఆల్‌క్లియర్" అని బ్యాంకరు వ్రాసి ఇస్తేనే క్లబ్బు క్యాషియరు రొక్కం ఇవ్వాలి. ఈ పద్ధతి వల్ల గెలిచిన ఒక ఆటగాడు తన చిప్పుని ఒక నేస్తానికి అందజేసి లేచి పోయే వీలుండదు.

రొక్కంతో ఆడుతూన్నపుడు కాలపరిమితి పూర్తికాకముందు LGS ప్రకారం తన వద్ద సొమ్మున్న ఆటగాడు షో చేసిన వ్యక్తికి డబులు చెల్లించకపోతే బ్యాంకరు అతన్ని ఆట నుంచి బహిష్కరించి డిపాజిట్టు నుంచి గెలిచినతనికి బాకీ చెల్లించాలి. మిగిలిన డిపాజిట్టు సొమ్మును బోర్డులోని ఆటగాళ్లందరికీ సమానంగా పంచాలి.

14) అదనపుచిప్పు:-

ఓడిన ఆటగాడు ఎంత రొక్కం ఇస్తే ఆ మేరకు బ్యాంకరు చిప్పు

ఇవ్వాలి. లేదా క్లబ్బు క్యాషియరు ఇవ్వాలి. LGSకు అదనపుచిప్పు కలపాలి.

15) చిప్పు వాడేబోర్డులో రొక్కం వాడకం:-

చిప్పువాడి అదే బోర్డులో ఆటగాళ్ళు ఓకులన్నీ రొక్కం రూపేణా ఇచ్చిపుచ్చుకోవడాలు చేయకూడదు. తన చిప్పు ఖర్చుకాగా రొక్కం వాడదలచిన ఆటగాడు ముమ్మందుగా బ్యాంకరు నుంచి చిప్పు కొనుక్కొని ఆపైన ఓకులు చెల్లించాలి. బోర్డులో గెలిచినతనికి దబ్బిచ్చి చిప్పు కొనడం కూడా నిషేధమే.

కాలపరిమితి

16) ఆటకాలం/కాల పరిమితి:-

బోర్డులో ఆటకు కూచున్న ప్రతి ఆటగాడూ కనీసం 2 గంటలుగాని కనీసం 18 ఆటలుగాని ఆడాలి. ఈ షరతు ప్రకారం ఆటలుగాని కాలంగాని పూర్తయినా కూడా సాగుతూన్న కట్ పూర్తి అయ్యాకనే లేవాలి. అయితే ఓడిన ఆటగాడు 17వ నెంబరు రూలు ప్రకారం కాలపరిమితికి ముందే లేచిపోవచ్చును.

17) ఓడిన ఆటగాడి కాలపరిమితి:-

సగం బ్యాంకుకన్నా హెచ్చుగా ఓడిన ఆటగాడు తన కాలపరిమితి పూర్తికాక ముందే సాగుతూన్న కట్ అయ్యాక లేచిపోవచ్చును. అయితే డిపాజిట్టు ఎలాంటిది అలాగే ఉంచ వచ్చును. అతని చిప్పుకు రొక్కం ఇచ్చేముందర, లేదా అతనికి ఆల్‌క్లియర్ చీటీ ఇచ్చే ముందర, LGSలో అతని పరిస్థితిని చెక్ చేయాలి.

సగం బ్యాంకు కన్నా హెచ్చుగా ఓడని ఆటగాడు కాలపరిమితికి ముందుగా లేచిపోతే మొత్తం డిపాజిట్టును జప్తు చేయాలి. చిప్పు ఆటలో ఏ చిక్కూ ఉండదు. క్యాష్ ఆటలో ఆఖరి ఆటకు ఓకులు చెల్లించకుండా

తీస్తే మిగతా డిపాజిట్టు జప్తు అవుతుంది. అలా వదులుకున్న డిపాజిట్టు రొక్కాన్ని బోర్డులో మిగిలిన వారందరికీ బ్యాంకరు సమానంగా పంచాలి.

18) సిట్టింగు మధ్యలో చేరితే:-

వాళ్ళు కూడా రూలు 16 ప్రకారం ఆడాల్సి ఉంటుంది. అంతకు ముందే బోర్డు రద్దయితే తమ కాలపరిమితి అయే వరకూ ఆడమని డిమాండ్ చేసే హక్కు వాళ్ళకు ఉండదు. అయితే తన కాలపరిమితి పూర్తయిన ఒక ఆటగాడైనా ఆట కొనసాగించేందుకు సిద్ధంగా ఉంటే సిట్టింగు మధ్యలో చేరిన ఆటగాడు తన కాలపరిమితి పూర్తయే వరకూ ఆడాల్సిందే.

పేకని కలపడం కోయడం

19) ఒకరికి బదులు మరొకరు:-

పేకని కలపడంగాని పంచడంగాని వీల్లేదు. ఒకరి ఆటని మరొకరు ఆడడంకూడా నిషేధమే.

20) పేకని కలపడం:-

పేకని కలపడంలోని ఉద్దేశం గతంలోని పేకల క్రమాన్ని పూర్తిగా మార్చి వేయడం. కలుపులో పైపేకలు గాని క్రిందివిగాని కలవకుండా ఉండిపోకూడదు. కనీసం రెండు పార్లు కత్తెరలు వేసి రెండు పార్లు మామూలు కలుపు కలిపి పేకని నాలుగు ప్రక్కలా సమానంగా square చేసి పైహ్యాండుకు కోతకోసం ఇవ్వాలి,

21) కోసేవాడి జాగ్రత్త:-

డీలరు పేకని కలిపిన విధానం సంతృప్తి కరంగా లేదనిపిస్తే పేకని కోసే ఆటగాడు మళ్ళీ కలపొచ్చును. అంతేకాదు. మరెవరు కోరినా కోసే వాడు పేకని మళ్ళీ కలపాల్సిందే. ఆపైన డీలరు మళ్ళీ కలిపాక కోతకు దస్తాని ఇవ్వాలి.

22) నిషేధించదగిన కోత :—

కలిపిన మిశ్రమదస్తానుంచి సుమారుగా పైగభాగాన్ని తీసి ప్రక్కన పెట్టేకోత అతి అభ్యంతర కరమైనది. అది పూర్తిగా నిషేధం.

23) ధోకాలేని కోత:-

బ్రేకులు లేకుండా పేకని నాలుగు ప్రక్కలా సరిసమానంచేసి బల్ల పైన పెట్టి సుమారుగా సగ భాగంతీసి ప్రక్కన పెట్టి అడుగు భాగాన్ని పైన ఉంచి square చేయాలి. ఈ సారి మధ్య నుంచి సుమారుగా మూడో భాగం పేకల్ని తీసి పైనపెట్టాలి. ఇదంతా మరోసారి చేయాలి. ఇలాకోస్తే మాయ సంపకం సాధ్యపడదు.

24) కోసే ఆటగాడి ఇష్టం కాదు:-

పైహ్యాండు పేకని కోసి తీరాల్సిందే. అతని ఇష్టా ఇష్టాంతో పని లేదు.

25) పైహ్యాండు సమయానికి లేకపోతే:-

అతని పైహ్యాండు రూలు 23లోని విధంగా పేకని కోయాలి.

పంపకం

26) పంచే విధానం:-

కోసిన మిశ్రమ దస్తా పైనుంచి పంపకానికి వీలైనంత భాగాన్ని తీసి చేతుల్ని బల్లకు సాధ్యమైనంత సమీపంగా ఉంచుతూ పేకలు expose కాకుండా తన కెదురుగా ఆటగాళ్ళెందరో అన్ని కుప్పలుగా ఒకే వరుసలో పైనుంచి పేకలు పంచాలి. పేకలు expose అవకుండా ఒకే చేత్తో పంచితే మరీ మంచిది.

27) పంపకం మధ్యలో:-

పంపకం సాగుతూండగా ఎవరినీ పేకల్ని ముట్టనీయ కూడదు.

28) పంపకంలో పేకలు తిరగబడితే.-

పంపకంలో ఒకానొక ఆటగాడి పేకలు రెండుగాని వేరు వేరు ఆటగాళ్ళ పేకలు మొత్తం మూడుగాని తిరగబడితే పేకల్ని కలిపేసి రీడీల్ చెయ్యాలి. అలా పేకలు తిరగబడినందుకు డీలరు ఆ ఆటని కంపల్సరీగా డ్రాప్ చేయాలి. పేకలు తిరగబడిన కారణం ఏమైనా సరే.

29) పంపకం అయ్యాక ఎంక్వయిరీ:-

పంపకం అయ్యాక డీలరు ముందుగా తన పేకల్ని లెక్కపెట్టి 13 ఉన్నాయని నిర్ధారణ చేసుకొని ఆపైన ఎవరి పేకలు వారికి ఇవ్వాలి. అందరికీ 'పేకలు సరిగ్గా వచ్చాయా' అని అడిగి తెలుసుకున్నాక ముందుగా పైకార్డు ఓపెన్ చేసి జోకరు కోయాలి.

30) పేకలు అందించడంలో పొరపాట్లు :—

డీలరు పొరపాటున ఒకరి పేకలు మరొకరికి ఇవ్వగా వాళ్ళు పేకల్ని చూసిన పక్షంలో పేకల్ని కలిపేసి రీడీల్ చేయాలి. తప్పుచేసినందుకు డీలరు కంపల్సరీ డ్రాప్ చేయాలి. ఒకవేళ పొరపాటుగా ఇచ్చిన పేకల్ని

ఆటగాళ్ళు చూడకపోతే పొరపాటు దిద్దవచ్చును. అలాంటప్పుడు డీలరుకు శిక్షలేదు.

31) ఆటగాళ్ళు అభ్యంతరం చెప్పకపోతే :—

ఆటగాళ్ళందరూ తమ పేకల్ని లెక్కపెట్టే అవకాశాన్నిచ్చి అభ్యంత రాలు లేవనిపించిన తరువాతనే డీలరు కార్డు ఓపెన్ చేసి జోకరు కోయాలి. ఆపైన ఎలాంటి అభ్యంతరాలూ చెల్లవు. అందరివద్దా సమానంగా 12 పేక లున్నా 14 ఉన్నా మరెన్ని ఉన్నా ఆ ఆట చివరి వరకూ ఆడాల్సిందే. అలాంటి పేకలతో షో చూపించవచ్చును. ఎప్పుడైతే పేకలి పంచాక ఆట గాళ్ళ అభ్యంతరాలు లేకపోవడంతో కార్డు ఓపెన్ చేసి జోకరు కోయడం జరిగిందో దస్తాల్లో ఎన్ని అవకతవకలున్నా పిల్లిజోకర్లు ఎక్కువున్నా తక్కువున్నా ఆ ఆట చివరిదాకా ఆడి ఓటుల చెల్లింపు అయ్యాకనే దస్తాల్ని సరిచేయాలి.

32) ఒకరిద్దరిపేకలు సరికాకపోతే :—

డీలరు అభ్యంతరాలకోసం అడిగి అవి లేకపోగా ఓపెన్కార్డు తిర గేసి జోకరు కోశాక కొందరి చేతుల్లో పేకలు సరిగాలేక ఏ పన్నెండో, పద్నాలుగో మరెన్నో ఉంటే రీడీల్ చెయ్యనవసరం లేదు. వాళ్ళు షో చూపించ కూడదు. పెనాల్టి తగ్గించుకుంటూ ఆడుతూ పోవచ్చును. వాళ్ళ చేతుల్లోని పేకలు 13 కన్నా యెన్ని ఎక్కువో లేక తక్కువో అన్ని అద నపు డ్రాప్లు షో చూపించిన ఆటగాడికి ఇచ్చుకోవాలి.

33) అవకతవకల పంపకంలో డీల్రమ్మి:—

జోకరు కోశాక కొందరి పేకల్లో అవకతవకలుంటే వాటిని వాళ్ళు వెల్లడి చేసేలోగా డీల్రమ్మి అయితే ఆ ఆట రీడీల్కాదు. అందరూ పెనా ల్టీలు ఇచ్చుకోవాల్సిందే. అయితే డీల్ చేసినతని చేతిలో 13 పేక లుండాలి. అప్పటికీ అతని ఆట పంతు అయిఉండాలి.

34) అవకతవకలపంపకం-డీలరుపొరపాటు:—

డీలరు పొరపాటుగా అవకతవకల పంపకం పంచి బోర్డుని అడక్కుండా జోకరుకోస్తే తను ఆడాల్సిన వంతు వచ్చినపుడు ఆ తేడాని ఒక ఆటగాడు ఎత్తిచూపిస్తే ఆ ఆటని రీడీల్ చేయాలి. ఆ డీలరు కంపల్సరీ డ్రాప్ చేయాలి రీడీల్ చేసిన ఆటలో ఎవరైనా డీల్ షో చూపిస్తే డీలరుకు మామూలుగా కన్సెషనుకంటే అదిఇవ్వవవసరం లేదు.

35) సాగుతూన్న ఆటలో గమనింపుకొచ్చే అవకతవకలు:—

ఆట సాగుతూండగా మధ్యలో ఒక ఆటగాడు తన పేకల సంఖ్యలో అవకతవకలున్నాయని గ్రహిస్తే ఆ విషయాన్ని మిగతావాళ్ళకు చెప్పి వాళ్ళ పేకల విషయం అడగవచ్చును. అలా జరిగితే మిగతావాళ్ళు తమ పేకల్ని లెక్కించి అతనికి చెప్పాలి.

36) కట్‌మధ్యలో ఎవరైనా చేరితే :—

అతను డీలరుకు పైహ్యాండుగా కూచోవాలి. హెచ్చుమంది చేరితే వాళ్ళు కార్డులు కట్‌చేసి తమ స్థానాలు నిర్ణయించుకోవాలి. చిన్న కార్డు కోసినతను డీలరుకు పైహ్యాండు అవుతాడు.

37) ఆటమధ్యలో బైటికెళ్ళివచ్చినవాళ్ళు :—

అదే కట్‌లో తిరిగి వస్తే తన అసలు స్థానంలో కూచోవాలి. కట్ అయ్యాక తిరిగొస్తే రూలు 36లో సూచించిన విధంగా కూచోవాలి.

38) జోకరు కోసే విధానం :-

జోకరు కోసేందుకు దస్తాపైనుంచి 10 కన్నా యెక్కువ పేకల్ని ఎత్తాలి. ఇంకా హెచ్చుగా ఎత్తైతే అలా ఎత్తగా క్రింద కనీసం 10 పేకలైనా మిగిలి ఉండాలి. ఎవరైనా అభ్యంతరం చెబితే డీలరు పేకల్ని లెక్కించి చూపించాలి. దస్తాలో కొంత భాగాన్ని కొద్దిగా పైకెత్తి పై

భాగపు అడ్డదుగు కార్డుని వేలితో బైటికి లాగాలి. రెండు కార్డులు తిరగబడితే దస్తాని square చేసి మళ్ళీ కోయాలి. అలా జరిగినా లేక జోకరు పైనుండిన కార్డుని డీలరు చూసినా అక్కడి కక్కడే 6 ఓకులు బ్యాంకరు అతని నుంచి వసూలు చేయాలి. ఆఆట షో చూపించిన ఆటగాడికి ఆ ఓకులు అందజేయాలి.

39) పిల్లికట్ అయితే :—

జోకరుగా కట్ అయిన కార్డే జోకరు. కనుక పిల్లికట్ అయితే జాక్‌పాట్ ఆట ఆడాలి.

40) దస్తాపేకల్ని లెక్కించడం:-

డీలరు పేకని పంచాక అనుమానమొస్తే దస్తాలోని పేకల్ని లెక్కపెట్టవచ్చును. మరెవరికి అనుమాన మొచ్చినా డీలరుని లెక్కపెట్టమని అడగవచ్చును. డీలరు లెక్కించాలి. ఆటగాళ్ళ సంఖ్య ననుసరించ దస్తాలోని కార్డుల సంఖ్యలు క్రిందివిధంగా ఉంటాయి. దస్తాపేకలంటే అప్పుడే పంచి ఒక కార్డు ఓపెన్ చేసి జోకరు తిరగేశాక ఆ రెండూ తప్ప మిగతా దస్తా పేకలన్నమాట.

3 దస్తాల్లో		2 దస్తాల్లో	
ఆటగాళ్ళ సంఖ్య	దస్తాపేకలు	ఆ. సం.	ద. పే
10	27	6	26
9	40	5	39
8	53	4	52
7	66	3	65
		2	78

దస్తా పేకలసంఖ్యని X అందాం.

ఆట మధ్యలో కూడా దస్తాలోని పేకల్ని లెక్కించవచ్చును. అయితే అవని డీలరే చేయాలి. ఆట మధ్యలో ఒక ఆటగాడు డిస్కార్డు చేశాక తరువాత ఆటగాడు కార్డు తీయకముందు దస్తాలోని పేకలు ఖచ్చితంగా X మంచి బల్లమీది మొత్తం ఓపెన్ కార్డుల సంఖ్యని తీసేసి ఒకటి కలిపితే ఎంతో అన్ని ఉండాలి. దస్తా పేకలు లెక్కకు చాలకుంటే అందరూ కలసి ఆ లేవాని దర్యాప్తు చేయాలి.

దస్తా

41) దస్తాని ఎలా ఉంచాలి? :-

దస్తాని ఎప్పుడూ రిబ్బను మాదిరిగా పరచి ఉంచాలి. S మాదిరి రిబ్బను ఆకారమైతే మరీ మంచిది.

42) దస్తాని కదపటం:-

డీలరు పేకని పంచి ఒకసారి బల్లమీద దస్తాని పై విధంగా పరచిన తరువాత దాన్ని మళ్ళీ కదిపి వేరే విధంగా పరచడం పూర్తిగా నిషేధం. అలా ఎవరైనా ఆటగాడు చేస్తే తక్షణం ఆ ఒక్క ఆటనుంచి బహిష్కరించబడతాడు. అతను షోచేసినతనికి పుల్‌కౌంటు ఇచ్చుకోవాలి. డ్రాప్ చేసిన ఆటగాడు అపని చేసినా అతను ఆట చేసినతనికి పుల్‌కౌంటు యిచ్చుకోవాలి. ఆట మధ్యలో దస్తాని తీసే హక్కు ఒక్క డీలరుకే ఉంటుంది. అదీ కూడా ఎవరైనా లెక్కించమని అడిగితేనే, తనంతట తానుగా ఆట మధ్యలో డీలరు కూడా దస్తాని ఎత్తుకునే వీలులేదు.

పంపకం పూర్తయాక

43) ఓపెన్ జోకరు:-

ఓపెన్ జోకరును హస్తహేండు ఎత్తుకోవచ్చును. అతను డ్రాప్‌చేస్తే తరువాత ఆటగాళ్ళు ఎత్తుకోడానికి వీల్లేదు. అదిడెడ్‌కార్డు అవుతుంది.

44) నాకడ్రాప్ ఆట :-

డ్రాపులు లేకుండా కంపల్సరీగా అన్ని ఆటలూ ఆడే విధానం నిషేధం.

45) డ్రాప్ చెయ్యడం:-

డ్రాప్ చేయదలచుకున్న ఆటగాడు తనదాకి వచ్చేంతవరకూ ఆ విషయాన్ని ఏవిధంగానూ వెల్లడి కానివ్వకూడదు. తన పేకని బల్లమీద కూడా ఉంచకూడదు. తన ఆట వంతు వచ్చినపుడు డ్రాప్ అని నోటితో చెప్పి పేకల్ని బల్లమీద ఉంచాలి. తన ఆట వంతు రాకముందే బల్లమీద పేక ఉంచితే ఆ ఆటగాడు డ్రాప్ చేసినట్టే అర్థం. అతని అంగీకారంతో పని లేదు. ఆ విధంగా తను డ్రాప్‌చేయనున్న సంగతి వెల్లడించినందుకు అతను 5 ఓకులు బ్యాంకరుకు ఇచ్చుకోవాలి. బ్యాంకరు విన్నరుకు వాటిని అంద జేయాలి. అయితే బోర్డులో ఎవరైనా డిమాండ్ చేస్తేనే ఈ శిక్షని అమలు చేయాలి.

46) డ్రాప్ విషయంలో సందిగ్ధం:-

కొందరు తాము ఆడతామని చెప్పి బల్లమీద పేకని ఉంచి తమ వంతురాగానే డ్రాప్ అంటారు. దానివల్ల బోర్డుకు తప్పుడు సమాచారం అందుతుంది. కనుక ఇది నిషేధం. అలాచేసినతను 5 ఓకుల పెనాల్టీ రూలు 45 లోని విధంగా ఇచ్చుకోవాలి. అయితే ఎవరైనా డిమాండ్ చేస్తేనే దీన్ని అమలు చేయాలి.

47) డ్రాప్ పేకల్ని పేర్చడం:-

డ్రాప్ చేసిన ఆటగాడు బల్లమీది ఇతరుల డ్రాప్ పేకల్ని తీసి పేర్చడం నిషేధం.

48) డీలరు రెండు కార్డులు ఓపెన్‌చేస్తే :-

మొదట ఆడాల్సిన వ్యక్తి ఆ రెండిటిలో దేనినో ఒకదాన్ని ఎత్తుకో వచ్చును. దసాలోనికెళ్ళే పనిలేదు.

ముక్కలాట

49) డిస్కార్డు కాబడిన జోకరు:-

ఇది డెడ్ కార్డు. దీన్ని నాచురల్ సీక్వెన్సు కట్టడానికి తప్ప వేరే ప్రయోజనానికి ఎత్తకూడదు. ఎత్తిన తను దానితో చేసిన నాచురల్ సీక్వెన్సుని అప్పటి కప్పుడు బోర్డుకు చూపించాలి. ఆ సీక్వెన్సుని ఆట చివరి వరకూ మార్చడానికి వీలులేదు. డిస్కార్డు చేసిన పిల్లి జోకరు కూడా డెడ్ కార్డే. దానిని మూడు పిల్లుల కనస్టా తయారీకి మాత్రం ఎత్తవచ్చును.

50) దస్తా ముక్క తీయడం:- ముక్కలాటలో దస్తా పైకార్డుని తాకితేచాలు దాన్ని తీసుకున్నట్టే లెక్క.

51) పైహ్యాండు డిస్కార్డు చేసిన కార్డు:-

దీన్ని తాకవచ్చును. కదపవచ్చును. చేతితో పట్టుకోవచ్చును. ఓపెన్ కార్డుల్లో దేన్నయినా అలాచెయ్యొచ్చును. ఆకార్డు చేతిలోని 13ముక్కల పేకని తాకితేనే దాన్ని ఎత్తుకున్నట్టు లెక్క, అలా జరగనంత సేపూ ఎత్తుకున్న ఓపెన్ కార్డుని పారేసి దస్తా కార్డు తీసుకోవచ్చును.

52) తన వంతు వచ్చినప్పుడే ఆట:-

తన పైహ్యాండు ఆడాక, లేదా డ్రాప్ అనిగాని యండి అనిగాని ప్రకటించాకనే మరుసటి ఆటగాడు ఆడాలి.

53) తన వంతు కానప్పుడు ఆడితే:-

తన వంతు కానప్పుడు ఒక ఆటగాడు ఆడితే, అంటే దస్తా కార్డుని తాకితే లేక ఒకానొక ఓపెన్ కార్డుని తన 13 ముక్కల పేకకు తాకిస్తే ఆ తప్పు చేసిన ఆటగాడు ఓపెన్ కార్డుతీసి ఉంచే అది తప్పించి వేరే

కార్డు డిస్కార్డు చేయాలి. దస్తా కార్డుతీసి ఉంటే ఏ కార్డయినా డిస్కార్డు చేయాలి. తప్పు ఫస్టురౌండులో జరిగినా తరువాతి రౌండ్లలో జరిగినా మరు సటి రౌండులో యం. డి. చేయాలి. ఈలోగా ఎవరైనా ఆట చూపిస్తే యం.డి. గాని చేతిలో ఉన్న ఓకులుగాని రేపి ఎక్కువైతే అంత ఇవ్వాలి.

అలాంటప్పుడు తనవంతు రాకుండానే ఒకడు ఆడితే అసలు ఆడా ల్సినవాళ్ళు ఆ రౌండులో కార్డుని తీసుకునే అవకాశాన్ని కోల్పోతారు. అందుకే శిక్ష.

64) డ్రాప్‌చేసి దస్తాపై కార్డుచూడడం :-

విశేషం. అలాచేసినవాడు అదనంగా ఒక డ్రాప్ షో చేసిన ఆట గాడికి ఇవ్వాలి.

65) మిడిల్‌డ్రాప్:-

ఆడుతూన్న ఒక ఆటగాడు తన పేకని బల్లమీద ఉంచినంత మాత్రాన అతను యం. డి. చేసినట్టుకాదు. తనవంతు వచ్చినపుడు యం.డి. అని ప్రకటిస్తేనే యం.డి. చేసినట్టు అర్థం. యం.డి. చేసి దస్తాపై కార్డు చూస్తే రూలు 64 ప్రకారం ఒక డ్రాప్ అదనంగా విన్నరుకు ఇచ్చు కోవాలి.

66) Expose అయిన కార్డులు:-

దస్తా పైనుంచి ఏక్సిడెంటల్‌గా కార్డులు తిరగబడితే వాటిని డెడ్ చేయాలి. ఒకవేళ అవి expose కావడానికి బోర్డులో ఎవరైనా ప్రత్య క్షముగాగాని పరోక్షంగాగాని బాధ్యులైతే తిరగబడిన ప్రతి కార్డుకూ అయి దేసి పోకుల చొప్పున అవి తిరగబడక ముందు ఆడాల్సి ఉండిన ఆట గాడికి యివ్వాలి. ఇది డ్రాప్ చేసిన ఆటగాళ్ళకు కూడా వర్తి స్తుంది.

అయితే expose అవటం ఏక్సిడెంటల్‌గా జరిగిందా లేక దానిని ఒకానొక ఆటగాడు బాధ్యతా అనేది బోర్డు నిర్ణయించాలి.

57) ఆటలో క్రమశిక్షణ:-

పెనాల్టీ చిప్పులుగాని డిస్కార్డుల్నిగాని ఏ ఆటగాడూ ఇతరుల్ని నొప్పించే విధంగా పారెయ్యటం నిషేధం. డిస్కార్డుల్ని ప్రతి ఆటగాడూ తన యెదురుగా ఒకే వరుసలో ఇతరులు వాటన్నిటి విలువల్ని చూడగలిగే విధంగా ఉంచాలి. ఒక ఆటగాడికి మరో ఆటగాడు డిస్కార్డు చేసిన పేకల్ని తడిమి చూసే హక్కు ఉంటుంది.

58) దస్తానుంచి రెండు కార్డులు లాగితే:-

అలా లాగిన వ్యక్తి అది అనుకోకుండా జరిగినా సరే వాటిని దస్తాపైన ఉంచి యండి అని ప్రకటించాలి.

59) ఒకటికన్నా ఎక్కువ కార్డులు డిస్కార్డు అయితే:-

అనుకోకుండా అయినా డిస్కార్డింగులో 2 కార్డులు క్రింద పడితే తరువాతి ఆటగాడు వాటిలో ఏదో ఒక కార్డుని ఎత్తుకోవచ్చును. రెండో కార్డుని డిస్కార్డు చేసిన ఆటగాడు వాపసు తీసుకోవచ్చును. ఒకవేళ క్రింది హ్యాండు దస్తా కార్డు తీసినా రెండిటిలో ఏదో కార్డు వాపసు తీసుకోవచ్చును. అయితే 2 కన్నా హెచ్చు కార్డులు డిస్కార్డింగులో క్రింద పడితే షో చూపించి తీరాల్సిందే. చూపలేకపోతే అది రాంగ్ షోగా పరిగణించ బడుతుంది.

60) ఎంక్వయిరీలు:-

ఒకానొక ఆటగాడు గతంలో కొట్టిన కార్డేమిటి అని ఎవరైనా అడిగితే చెప్పాల్సిన అవసరం లేదు. అయితే తన ఆటసారి వచ్చిన ఆటగాడు పైహ్యాండు అప్పుడే కొట్టిన కార్డేమిటి అని అడిగితే పైహ్యాండు

చెప్పాలి. అదే విధంగా పంపకం అయ్యాక మొట్ట మొదటి ఓపెన్ కార్డు ఏమిటని ఫస్ట్ రౌండులో ప్రతి ఆటగాడూ తను ఆడబోయే ముందు దాన్ని ఎత్తుకున్న అతన్ని అడగవచ్చును. అది చెప్పాలి. అయితే అలా అడిగి నంత మాత్రాన వాడు ఆడాలని నిర్బంధం లేదు

61) 13 పేకల్లో కొన్నిటిని బల్లమీద ఉంచడం:-

ఆట సాగుతూన్నప్పుడు ఆడుతున్న ఒక ఆటగాడు తన 13 ముక్కల్లో కొన్నిటినే బల్లమీద ఉంచి మిగతా వాటినే చేత్తో పట్టుకుని ఆడటం సరైన పద్ధతికాదు. ఎవరయినా అభ్యంతర పెడితే మొత్తం 13 ముక్కల్ని చేత్తో పట్టుకొని ఆడాలి. మొత్తం పేకని కాస్సేపు బల్లమీద ఉంచవచ్చును.

62) కామెంటింగ్ :-

తన ఆట గురించి గాని ఇతరుల ఆట గురించి గాని కామెంట్ చెయ్యటాలూ, సలహాలు ఇవ్వటాలూ లాస్ట్ పిక్ అని చెప్పటాలూ, పిక్ చేసిన కార్డుని చూపించడం వగైరా చిల్లర మల్లర చేష్టలు పూర్తిగా నిషేధం.

63) పై వాళ్ళ జోక్యం:-

ఆటలో లేని పై వాళ్ళు ఆటలో జోక్యం చేసుకోవడానికి వీల్లేదు. అలా జోక్యం చేసుకుంటే బోర్డులో ఎవరైనా అభ్యంతరం చెబితే బ్యాంకరు తక్షణం దాన్ని ఆపాలి. బ్యాంకరూ ఇతరులూ దాన్ని ఆపలేకపోతే బోర్డులో గెలిచిన ఏ ఆటగాడైనా తన కాలపరిమితి పూర్తికాకముందే లేచి పోవచ్చును దానికి అభ్యంతరం వుండరాదు.

దస్తా ఖర్చయాక

64) రెండవ దస్తా ఎవరు తయారు చేయాలి :—

మొదటి దస్తా పూర్తిగా ఖర్చయాక రెండవ దస్తాని అప్పుడే డిస్కార్డు చేసిన ఆటగాడు తయారు చేయాలి.

65) రెండవ దస్తా తయారీ:-

అప్పుడే డిస్కార్డు అయిన కార్డుని ఓపెన్ కార్డుగా ఉంచి మిగతా ఓపెన్‌కార్డులూ, డ్రాన్‌కార్డులూ కలిపి రెండవ దస్తా తయారు చేయాలి. గతంలో డెడ్ కార్డులుగా పరిగణించబడిన జోకర్లు 2వ దస్తాలో కలుస్తాయి. రెండవ దస్తాని తయారు చేసినతని పైహ్యాండు కోస్తాడు. ఆటలో ఇద్దరే ఉంటే కలిపినతను కలపాక రెండో ఆటగాడు కోస్తాడు. కలిపిన ఆటగాడు మళ్ళీ కోశాక రెండవ ఆటగాడు కార్డు పిక్ చేయాలి.

యం. డి. కార్డులూ రాంగ్ షో కార్డులూ ఆ ఒక్క ఆటనుంచి శాశ్వతంగా తొలగించబడతాయి.

66) దస్తాలతయారీకి పరిమితి లేదు:—

ఎన్ని దస్తాలు ఖర్చయినా ఆటని కాన్సిల్ చేసే ప్రసక్తిలేదు. ఎంతో సేపు పెనుగులాడి ఆడిన ఆటకు ఫలితం శూన్యం కానేరదు.

షో చూపించే విధానం

67) మూతకార్డు:—

14వ కార్డుని షో చూపించే ముందరగాని, చివర్లోగాని, మధ్యలో గాని ఎప్పుడైనా తిప్పవచ్చును.

68) పండిన పేకని చూపించే విధానం:-

షో చూపించేందుకు ముందుగా కనీసం 3 ముక్కలయినా క్రింద పెట్టాలి. ఆ 3 ముక్కలూ నాచురల్ సీక్వెన్సుని కానవసరం లేదు. మిగతా కార్డులు వరుసల ప్రకారం చూపించవచ్చును. లేదా 13 ముక్కల్నీ ఒకేసారి క్రింద పెట్టవచ్చును. 14వ కార్డుని ఎప్పుడు మూసినా మొదట్లో ఒకటిగాని రెండుగాని కార్డులు క్రిందపెట్టి షో చూపిస్తే అది రాంగ్ షో అవుతుంది.

69) కార్డుమూసినంతమాత్రాన:-

షో చూపించాల్సిన అవసరం లేదు. దాన్ని తిరిగి ఎత్తుకొని మామూలుగా ఆడవచ్చును.

70) మూతకార్డు పొరపాటున తిరగబడితే:-

ఒక ఆటగాడు షో చూపించేందుకు 14వ కార్డుని మూయబోగా అది పొరపాటున తిరగబడితే వెంటనే అది మూత కార్డుఅనీ తను షో చూపించ బోయాననీ చెప్పి దాన్ని తిరగేసి షో చూపించవచ్చును. అయితే క్రింది హ్యాండు ఆ కార్డుని పిక్ చేయకముందే ఆ సంగతి చెప్పాలి. క్రింది హ్యాండు ఆ కార్డుని తీసుకునేందుకు అప్పుడే తాకినా సరే ఇక షోకు వీలు పడదు. అలా కాక షో కోసం 14వ కార్డు ముందే మూయక 3 గాని అంత కన్నా హెచ్చు కార్డులుగాని క్రింది పెడుతూ షో చూపించడం మొదలెడితే మధ్యలో ఏ కార్డు తిరగబడినా, లేక కార్డును తిరగేసినా అది మూత కార్డే. దాన్ని మూసి మిగతా పేకల్తో షో చూపించి తీరాలి.

71) మూత కార్డు మార్చడం:-

షో సరిగ్గా కుదరకపోతే ఒకసారి మూసిన 14 వ కార్డుని మళ్ళీ ఎత్తుకొని పేకని వేరే విధంగా పేర్చి షో చూపించే అవకాశంలేదు. మూత కార్డుని మార్చడానికి వీల్లేదు.

72) షో కాంబినేషన్లు:-

3—3—3—4, గాని 5-5-3 గాని 5-4-4 గాని కాంబినేషన్లు గల వరుసల్తో షో చూపించవచ్చును. అయితే వీటిలో ఒక కంపల్సరీ నాచురల్ సీక్వెన్సూ ఒక రెండో సీక్వెన్సూ ఉండాలి. రెండవ సీక్వెన్సులో జోకరు వాడవచ్చును.

73) మూడు పిల్లలు:-

3 పేకల ఆటలో 3 పిల్లలు కలిపితే నాచురల్ సీక్వెన్సుఅవుతుంది. అదేవిధంగా మూడు కళావరు నాలుగులూ, మూడు ఆటీన్ రాణీలూ ఇలాంటివి కూడా నాచురల్ సీక్వెన్సులుగా పరిగణించబడతాయి. వీటిని కనస్టా సీక్వెన్సులంటారు.

74) ట్రిప్లెట్లు:-

ట్రిప్లెట్లలోనూ నాలుగు పేకల సెట్టులోనూ డబుల్ కార్డు వుండకూడదు.

75) అసాధారణ షోలు:-

7 జోకర్లున్నా, ఆరు డబుల్సున్నా, రెండు కనస్టాలున్నా మరికొన్ని అసాధారణ కాంబినేషన్లతోనూ షో చూపిస్తారు కొన్నిచోట్ల అలాంటి ఆటగాళ్ళ సమూహాలు అరుదు. అలాంటి అసాధారణ రమ్మీలు చెల్లవు.

76) బోనస్‌లు:-

ఆల్ సీక్వెన్సులకూ, 3 పేకల్లో డబుల్ కట్‌జోకరుకూ వగైరాలకు బోనస్‌లు లేవు.

షో అయాక

77) ఓకులు లెక్కించడం:-

షో అవగానే ఓడిన ఆటగాళ్ళు ఒకరి తరువాత ఒకరు ఓకులు లెక్క పెట్టి ఇవ్వాలి. తన ఓకుల లెక్క తేలే వరకూ ఓడిన ప్రతి ఆటగాడూ పేకని చేత్తోనే పట్టుకొని ఉండాలి. ఎవరైనా పేకని క్రింద పెడితే వాటికి షో చేసిన వ్యక్తి అభ్యంతరం చెప్పి డిమాండ్ చేస్తే ఓడిన వాడు ఫుల్ కౌంటు ఇచ్చుకోవాలి.

78) పాదరు ఖర్చుల (కిట్టీ) వసూలు :-

షో చేసిన ఆటగాడు తదుపరి పంపకం కాకముందర బోర్డు పాదరు ఖర్చులకోసం కిట్టీ ఓకులు బ్యాంకరుకు ఇవ్వాలి.

79) ఓకులు తక్కువ చెబితే:-

ఓకులు తక్కువ చెబితే వాస్తవంగా ఉన్న ఓకులే కాక అదనంగా ఎంత తక్కువ చెప్పడం జరిగిందో అంతకు నాలుగు రెట్లు వసూలు చేయాలి. ఒక ఆటగాడు ఓకులు తక్కువ చెబితే ఇతరులు ఎత్తి చెప్ప వచ్చును.

80) ఓకులు ఎక్కువ చెబితే:-

ఓడిన ఆటగాడు పొరపాటునో లేక తన పేకని ఉత్తమంగాపేర్చడం చేత కాకనో ఓకులు ఎక్కువ చెబితే మరో ఆటగాడు అతని పేకని ముట్ట కుండా నోటి మాటతోనే సలహా ఇవ్వవచ్చును.

81) క్విట్ హ్యాండ్స్ :-

క్విట్ హ్యాండ్సును అనుమతించకూడదు. బోర్డులో ఎవరైనా ఇచ్చి పుచ్చుకోవడాలు.లేకుండా ఆడుతూంటే అది గమనింపుకు వచ్చిన మరు

క్షణం నుంచి వాళ్ళలో ఎవరైనా ఆట చేస్తే ఓడిన వాళ్ళు వాళ్ళకు ఏమీ చెల్లించనవసరం లేదు. అయితే వాళ్ళు మాత్రం ఆట చేసినపుడల్లా అదింకా పూర్తికాని పక్షంలో కిట్టీ ఇస్తూ పోవాలి. క్విట్ హ్యాండ్సుకు మిగతా వాళ్ళు ఓకులివ్వడం ఆపేశాక కూడా కాల పరిమితి తాలూకు రూల్సు వాళ్ళకు వర్తిస్తాయి.

82) అప్పు పెడితే ఒప్పుకోవడం:-

ఒక ఆటగాడు ఓడి ఓకు లివ్వకపోతే గెలిచిన వాడు దానికి ఒప్పు కుంటె మిగతావాళ్ళు ఊరుకోనవసరం లేదు. వాళ్ళలో ఎవరైనా అభ్యంతర పెట్టి డిమాండ్ చేస్తే వాళ్ళిద్దరినీ క్విట్‌హ్యాండ్సుగా పరిగణించి రూలు 81ని వాళ్ళకు వర్తింపజేయాలి.

83) ఓకుల్ని మళ్ళీ లెక్కించమని అడగటం:-

షో చేసిన ఆటగాడికి అనుమాన మొస్తే ఓడినతన్ని మరొకసారి ఓకులు లెక్కించమని డిమాండ్ చేయవచ్చును. అవసరమనిపిస్తే గెలిచిన వాడు ఓడినతని పేకని తీసుకొని తనే ఓకులు లెక్క పెట్టవచ్చును.

84) పెనాల్టీలు:-

మామూలు ఆటలో డ్రాప్ అంటే 10 ఓకులు. యండి. 30 ఓకులు. ఫుల్ కౌంటు 80 ఓకులకు పరిమితం. జాక్‌పాట్‌లో పరిస్థితి ఇది: 20, 60, 160.

డీల్ రమ్మీ

85) డీల్ రమ్మీ చెల్లుతుంది:-

డీల్ రమ్మీ అంటే ఫస్ట్ రౌండులో రమ్మీ చూపించవచ్చును.

39)

86) డీలరు కన్సెషను:-

6గురు గాని అంతకుమించి గాని ఆటగాళ్ళున్న బోర్డులో డబుల్ డ్రాప్ గాని చేతిలోని ఓకులు ఇంకా తక్కువుంటే అవిగాని ఇవ్వాలి. అంత కన్నా తక్కువ మందిలో ఏ కన్సెషనూ లేదు.

87) డీల్‌లో ఇరుక్కున్న వాళ్ళ పెనాల్టీ:-

డీల్ రమ్మీ అయినప్పుడు ఇంకా డ్రాప్ చేసే అవకాశం రాని ఆటగాళ్ళు వారి ఓకుల్లో సగం మాత్రం చెల్లించాలి.

జాక్‌పాట్ ఆటలు

88) ఫస్ట్ అండ్ లాస్ట్:-

ప్రతి కట్‌లోనూ మొదటి ఆటా చివరి ఆటా జాక్‌పాట్‌లు ఆడాలి.

89) మిడిల్ జాక్‌పాట్‌లు లేని సందర్భాలు:-

ఆటగాళ్ళ సంఖ్య 5, 4, 3 గాని 2గాని అయినప్పుడు మిడిల్ జాక్‌పాట్‌లుండవు,

90) ఉండే సందర్భాలు:-

మిడిల్ జాక్‌పాట్‌లను ఇలాఆడొచ్చును: 6,7,8 మందిలో నాలుగవ ఆట 9,10 మందిలో 5వ ఆట కట్ మొదట్లో వున్న ఆటగాళ్ళ సంఖ్యే మిడిల్ జాక్‌పాట్‌లు ఎలా ఆడాలనే దానికి ప్రతిపాదిక.

91) ఆల్ జాక్‌పాట్‌లు:-

అందరికీ అంగీకారమైతే ఆల్ జాక్‌పాట్ ఆటలు ఆడవచ్చును.

92) జోకర్లని చెక్ చెయ్యడం:-

డీలరు జాక్‌పాట్ ఆటని పంచే ముందర దస్తాలో జోకర్లు ఉండాల్సినన్ని ఉన్నాయో లేదో నిర్ధారణ చేసుకొని మరీ పంచాలి. అలా చెక్ చెయ్యకుండా డీలరు పేకని కలిపి కోయించి పంపకం మొదలెడితే ఆటగాళ్ళలో ఎవరైనా సరే 13వ ముక్క పంచేముందర అభ్యంతరం చెప్పవచ్చును. అభ్యంతరం వల్ల జరిగేది రీడీల్ కాదు. పంపకం పూర్తి చెయ్యవలసిందే. అభ్యంతరం ఫలితంగా డీలరు విన్నరుకు 10 ఓకులు అదనంగా ఇచ్చుకోవాలి. ఒకవేళ డీలరే గెలిస్తే బ్రతుకులేని ఆటగాళ్ళందరూ విన్నరుకు పదేసి ఓకులు తక్కువ ఇవ్వాలి.

93) జాక్‌పాట్ పంచి జోకరు కోస్తే:–

డీలరు జాక్‌పాట్ పంచి పొరపాటున జోకరు కోస్తే కోసిన కార్డుని యథాస్థానంలో ఉంచాలి. దాని స్థానం తెలియకపోతే డెక్ చేయాలి. రీడీల్ మాత్రం చేయకూడదు. పొరపాటు చేసిన డీలరు రూలు 92లో వివరించిన శిక్షను అనుభవించాలి.

94) మధ్యలో చేరిన ఆటగాళ్ళు:–

కట్ సాగుతుండగా ఎవరయినా ఆటకు వస్తే జరగబోయే తదుపరి ఆట జాక్‌పాట్ అయినా అతన్ని చేర్చుకోవచ్చును.

రాంగ్ షో

95) 13 కన్నా ఎక్కువ లేక తక్కువ పేకతో రాంగ్‌షో:-

అలా చూపిస్తే రాంగ్‌షో అవుతుంది. రాంగ్‌షో పెనాల్టి ఇచ్చుకోవడమే కాక 13కూ చూపిన ముక్కలకూ ఎంత తేడా ఉందో అన్ని డ్రాప్‌లు విన్నరుకు ఇచ్చుకోవాలి.

96) ఇతరులు చెప్పవచ్చును:-

రాంగ్‌షో ఎవరైనా చూపిస్తే ఆడుతూన్న వాళ్ళు తమ పేకల్ని expose చేసే ముందర డ్రాప్ చేసిన ఆటగాళ్ళు కూడా ఆతప్పుని ఎత్తి చూపించ వచ్చును. అయితే బోర్డులో సాగుతూన్న ఆటలో లేని పైవాళ్ళకు ఆటలో ఏ విధంగానూ జోక్యం చేసుకునే హక్కు లేదు.

97) రాంగ్‌షో పెనాల్టీ:-

రాంగ్‌షో చూపించిన వాడు గెలిచిన ఆటగాడికి చేతిలో మిగిలిన ఓకులూ, అదనంగా ఒక యండి ఇవ్వాలి. తను రాంగ్‌షో చూపించినపుడు పేకల్ని expose చెయ్యక ఆటలో మిలిచిన వాళ్ళకు చెరొక యండి ఇవ్వాలి. రాంగ్‌షో చూపినతని మూతకార్డే తదుపరి ఆటగాడి డిస్కార్డు.

98) ఒకే కార్డు expose అయితే చాలును:-

ఎవరైనా రాంగ్‌షో చూపించినప్పుడు ఆడుతున్న మిగతా వాళ్ళలో ఎవరైనా ఒక కార్డుని బల్లమీద పెట్టి పేకని చూపించడం మొదలెట్టినా మొత్తం పేకని expose చేసి వట్టే పేక వలుగురికే కనపడేలా ఒంచి పట్టుకున్నా పరిస్థితి అంతే.

99) Expose చేసిన వారి పెనాల్టీ:-

రాంగ్‌షో సందర్భంలో తమ పేకల్ని expose చేసిన ఆటగాళ్ళు విన్నరుకు చేతిలో ఉన్న ఓకుల విలువగాని యండిగాని ఏది ఎక్కువైతే అది ఇవ్వాలి.

100) రాంగ్‌షో షోగా ఎప్పుడు చెల్లుతుంది?:-

ఆడుతూన్న మిగతా వాళ్ళందరూ తమ పేకల్ని expose చేస్తే రాంగ్‌షో షోగా చెల్లుతుంది.

ఆట మధ్యలో బైటికి వెళ్ళి రావడాలు

101) ఆట మధ్యలో బోర్డు అనుమతి లేకుండా ఎవరూ గైరుహాజరు కాకూడదు. బోర్డులో ఏవరైనా అభ్యంతర పెడితే వెళ్ళ కూడదు. అనుమతితో బైటికి వెళ్ళిన ఆటగాడు తను వెళ్ళాక మిగిలిన వాళ్ళు ఆడే ఆట నిమిత్తం ఒక డ్రాప్ ఇచ్చి వెళ్ళాలి. అతనికి ఆ ఆట పంచకూడదు. అతను ఎంత కాలం బోర్డులో లేనిదీ ఎన్ని ఆటల్లో లేనిదీ లెక్కలోనికి తీసికొని బ్యాంకరు అతని కాలపరిమితిని తేల్చాలి.

స్టేకులో, ఆటగాళ్ళ సంఖ్యలో మార్పులు

102) గెలిచిన ఆటగాడు:-

ఆ బోర్డులో తన కాల పరిమితి పూర్తికాక ముందు పెద్ద స్టేకు బోర్డుకు మారకూడదు.

103) స్టేకు పెంచే ప్రతిపాదనలు:-

ఒక బోర్డులో స్టేకు పెంచేదైతే దానికి అందరూ ఒప్పుకోవాలి. కాల పరిమితి కాకముందు ఆ ప్రతిపాదన వస్తే ఏ ఒక్క ఆటగాడు అభ్యంతరం చెప్పినా స్టేకు పెంచకూడదు. అయితే ఆ ఒక్క ఆటగాడి కాల పరిమితి పూర్తయినా, స్టేకు పెంచాలనే వారి కాల పరిమితి పూర్తయినా స్టేకు పెంచి ఆడవచ్చును. ఆ నిర్ణయంవల్ల కొందరు లేచిపోయేదైతే అప్పటికి కిట్టీ పూర్తిగా వసూలు కాకుంటే అక్కడి కక్కడే అందరూ సమానంగా ఇచ్చుకుని పూర్తి చేయాలి.

104) స్టేకు పెంచినప్పుడు:-

ఫ్రెష్‌గా అందరూ బ్యాంకు చిప్స్ డిపాజిట్టు చిప్స్ తీసుకోవాలి. లేదా డిపాజిట్లు ఇచ్చి వాటినంత సొమ్ము చూపించాలి. ఎవరి దగ్గరైనా కాస్తో కూస్తో తక్కువ సొమ్ముంటే మిగతావాళ్ళ ఇష్టప్రకారం అతన్ని ఆటకు అనుమతించవచ్చును. కాలపరిమితి రూలు 16 ప్రకారం ఖచ్చితంగా అమలు చేయనవసరంలేదు. ఎంతసేపు ఆడాలనేది ఆటగాళ్ళు పరస్పరం ఒక అవగాహనకు వచ్చి ఆడుకోవచ్చును.

105) 7వ ఆటగాడు చేరితే:-

కట్ మధ్యలో వస్తే అతన్ని కట్ అయాక చేర్చుకోవాలి. 3వ దస్తా తంపాలి.

106) 3 దస్తాల ఆటలో కొందరు లేచిపోతే:-

కట్ అయేవరకూ 3 దస్తాల్తో ఆడాల్సిందే. కట్ పూర్తి అయాక ఆటగాళ్ళు 6గాని అంతకు తక్కువగాని ఉంటే ఒక దస్తా ఏరి తీసేయాలి.

107) 2 లేక 3 బోర్డుల్లో ఆట సాగుతూంటే:-

కొత్తగా వచ్చిన ఆటగాడు తన కిష్టమైన బోర్డులో చేరవచ్చును. తక్కువ మంది ఉన్న బోర్డులోనే చేరాలనే నిర్బంధంలేదు.

108) సిట్టింగు ఆఖరి దశలో జాయినింగులు:-

క్లబ్బు మూసేసే సమయానికి ఒక కొత్త వ్యక్తి తన కాలపరిమితిని పూర్తి చేయగల అవకాశం లేకపోతే అతన్ని చేర్చుకోకూడదు. బ్యాంకరు అతన్ని అనుమతిస్తే ఏ ఒక్క ఆటగాడు అభ్యంతరం చెప్పినా అతన్ని చేర్చుకోకూడదు. అభ్యంతరాలు లేకుంటే జాయిన్ కావచ్చును. అలాంటి

ఆటగాడు కాలపరిమితి పూర్తి అయేవరకూ, లేదా ఆట రద్దు అయేవరకూ ఆడాలి.

109) బోర్డు రద్దు కావడం:-

సాధారణంగా కాలపరిమితి అయ్యాక ఒక కట్ పూర్తి అయ్యాకనే బోర్డు రద్దు అవుతుంది. అలాకాక ఏ కారణంచేతనైనా ఆటగాళ్ళెవరూ ఇక ఆడలేని పరిస్థితి ఏర్పడినా బోర్డు రద్దు అవుతుంది. ఉదాహరణకు క్లబ్బు మూసేసే సమయం కాలపరిమితి పూర్తికాకముందే వచ్చినా లేక అనుకోని విపత్తు వచ్చిపడినా బోర్డు కాలపరిమితికి ముందు రద్దు అవుతుంది. ఎవరికీ ఏ పెనాల్టీ వుండదు.

గెస్టులు

110) గెస్టు హక్కులు:-

ఒకసారి గెస్టును ఆటలోనికి చేర్చుకున్నాక ఆటకు సంబంధించినంత మట్టుకు అతనికి తోటి ఆటగాళ్ళతో సమాన హక్కులుంటాయి. అయితే ఇతర విషయాల్లో అతనికి జోక్యం చేసుకునే హక్కులేదు.

111) గెస్టుకు ఆతిథ్యమిచ్చిన మెంబరు బాధ్యత:-

ఒక మెంబరు గెస్టును కూడా తీసుకొని వస్తే తనకున్న హక్కుల వల్ల గెస్టుకు ప్రయోజనం కలిగేలా ప్రవర్తించకూడదు. గెస్టు ఫీజు చెల్లింపుకూ గెస్టు తాలూకు ప్రవర్తనకూ ఆతిథ్యమిచ్చిన మెంబరుదే బాధ్యత.

Hyderab… 044

పేకాట

మహమ్మద్ మహబూబ్ అలి

పేకాటలో ఆటని డ్రాప్ చేసిన ఆటగాళ్ళ సంఖ్య ఆధారంగా దస్తాలో పెద్దకార్డులు విరివిగా ఉన్నదీ లేనిదీ గ్రహించవచ్చని మీకు తెలుసా? అదే విధంగా దస్తాలో జోకర్లు విరివిగా ఉన్నదీ లేనిదీ అంచనా వెయ్యొచ్చని మీకు తెలుసా? ఒకరు ఫాస్ట్ పేకనీ మరొకరు స్లో పేకనీ ఆడితే ఎవరు గెలిచే అవకాశాలెక్కువ? ఇద్దరి అవకాశాలూ సమానమే నన్న విశేషం మీకు తెలుసా? దానికి కారణాలు తెలుసా?

ఒక్కొక్కసారి దస్తానుంచీ ఒకానొక కార్డు చేతికొస్తే దాని క్రింద వరుసగా ఉండే దాదాపు 9 కార్డులదాకా అవి ఏవేవో చెప్పగలిగే రహస్యవిధానం మీకు తెలుసా? డిస్కార్డింగు ముఖ్యోద్దేశం ఏమిటి? సైటు అర్థమా? ఓకులు తగ్గింపా? పై పర్యాండునుంచి కార్డులు పిలవడమా? ప్రధానోద్దేశ్యం వీటిలో ఏదీ కాదని మీకు తెలుసా? పేకాట ఎక్కడ, ఎప్పుడు, ఎవరితో, ఏస్టేకుతో, ఎలాంటి పేకల్తో ఆడాలి? మాయ జూదాన్ని అరికట్టగల ఫూల్ ప్రూఫ్ కోత మీకు తెలుసా?

ఒక్కొక్కసారి చెయ్యి హెచ్చు మరోసారి తగ్గూ ఎందుకు ఆడుతుంది? ఆట తీరును మార్చగలగడం ఎలా? పేకాటలోని నాలుగు విస్మయాంశాలేమిటి? జాక్‌పాట్ ఆటని ఎలా ఆడాలి? జూదంలో "గుప్తశాతం" అంటే ఏమిటి? పేకాట గురించిన లీగల్ పరిస్థితి మీకు తెలుసా?

మాయగాళ్లు జోకర్లనీ సీక్వెన్సులీన్నీ పంచి తమకు ఎలా వేసుకుంటారు? మీరు పంచినా కూడా వాళ్ళకు ఒక్కొక్కసారి డీల్ రమ్మీలు ఎలా పడుతుంటాయి? సెకండ్ డీలింగ్ చేసి మాయ జూదగాళ్ళ టోపీలు ఎలా వేస్తారు? పేకాటలో మోసాల్ని ఎలా పసికట్టి అరికట్టాలి? ఫుల్‌బోర్డులో ఎలా ఆడాలి? తక్కువమందితో ఆటని ఎలా మార్చి ఆడాలి? యం. డి. ఎప్పుడు చేయాలి?

మీరు పేకాట ఆడదలచుకుంటే మీ భద్రతదృష్ట్యా ఆటని క్షుణ్ణంగా వివరించి మీరు ద్విగుణీకృతమైన ఆత్మవిశ్వాసంతో ఆడగలిగేలా చేసే పుస్తకం ఇది.